CuCo

Cuadernos de cómic

CuCo

CUADERNOS DE CÓMIC

Equipo editorial

Directores

Octavio Beares
Gerardo Vilches

Maquetación

José Martínez Zárate

Corrección

Elena Masarah Revuelta

Diseño web

ENREDE

Colaboradores

CuCoEstudio

Francisco Saez de Adana
Miguel A. Pérez-Gómez

CuCoEnsayo

David Fernández de Arriba
Pau González Gost

CuCoDebate

Elisa McCausland y Diego Salgado

CuCoEntrevista

Sergio García por Kike Infame
Mirion Malle por Emma Le Lain
Martín López Lam por Mireia Pérez

CuCoCrítica

Gerardo Vilches
Álvaro Arbonés
Josep Oliver
Octavio Beares
Álex Serrano
Julio Andrés Gracia Lana
Roberto Bartual
Óscar Gual

www.cuadernosdecomic.com

Diseño de portada: José Martínez Zárate.
Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds.* New York, NY: The Macmillan Company, 1900.

Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.
Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Volvemos a la palestra con la sexta entrega de *CuCo, Cuadernos de cómic*, cuando los calores estivales asoman ya en el horizonte. Han sucedido cosas importantes para la revista desde nuestro último número. Entre ellas, que pusimos en marcha una campaña de micromecenazgo para sufragar los gastos técnicos que genera el proyecto, con una respuesta por parte de la gente que nos dejó sin palabras. Más allá de la tranquilidad económica que nos aporta, y que permitirá que el proyecto siga creciendo poco a poco, esta respuesta nos ha dado una inyección de fuerzas y ánimos para continuar adelante con *CuCo*, sabiendo que la revista está siendo importante para muchas personas. Al final de este cuaderno encontraréis los agradecimientos a todos los mecenas que han colaborado con la revista.

En lo que respecta a los contenidos de nuestro número 6, tenemos varias novedades. Una de ellas es la presentación de una nueva sección, CuCoDebate, en la que dos especialistas dialogan en torno a un tema de discusión. Inauguran la sección Elisa McCausland, habitual en nuestra sección de crítica, y Diego Salgado. Por otra parte, en la sección de CuCoEntrevista tenemos tres entrevistas, todas realizadas por personas ajenas a la redacción. Creemos que esto enriquece la revista y contribuye a la pluralidad de voces de la misma. En el caso concreto de la entrevista que Emma Le Lain ha realizado a Mirion Malle, por primera vez ofrecemos el texto en su idioma original, el francés, acompañado de su traducción al castellano, para ampliar su difusión entre el público francófono.

Todas estas novedades creemos que evidencian la apertura de un proyecto que entendemos que debe estar siempre en transformación, aunque sobre una base ya sólida, tras cinco números publicados en tres años. El resto del sexto *CuCo* viene cargado de interesantes artículos sobre las obras de Milton Caniff, Miguel Ángel Martín, Max y las relaciones internacionales en la novela gráfica, además de la habitual sección de CuCoCrítica, donde se dan cita firmas habituales con otras nuevas.

Esperemos que disfrutéis de este número, que para nosotros ha sido muy especial por muchos motivos. El arduo trabajo que supone sacar adelante este proyecto merece la pena, de sobra. Ahora, a por el siguiente.

La Dirección

ÍNDICE

CuCoEstudio

Una realidad lejana: la imagen de China en *Terry y los piratas*. Francisco Saez de Adana 8

Analizando *Neurope:* la construcción de mundo en la obra de Miguel Ángel Martín. Miguel A. Pérez-Gómez 34

CuCoEnsayo

Las relaciones internacionales en la novela gráfica. Una aproximación. David Fernández de Arriba 62

La Katábasis de Max y de Bernat Metge. Pau González Gost 80

CuCoDebate

Debate en torno a las formas del audiovisual contemporáneo de superhéroes. Elisa McCausland y Diego Salgado 93

CuCoEntrevista

Entrevista a Sergio García. Kike Infame 120

Dossier Gráfico 134

Entrevista a Mirion Malle. Emma Le Lain 143

Entrevista a Martín López Lam. Mireia Pérez 158

CuCoCrítica

Sandman: Obertura. Gerardo Vilches 166

Cuadernos japoneses. Álvaro Arbonés 171

Ms. Marvel. Josep Oliver 173
Hotel California. Octavio Beares 176
Zanardi. Alex Serrano 180
Gummy Girl. Julio Andrés Gracia Lana 183
¡García! 1 y 2. Roberto Bartual 186
El fin del mundo y antes del amanecer. Álvaro Arbonés 189
El artefacto perverso. Óscar Gual 192
De ratones y héroes. Una aproximación
cultural a Maus. Roberto Bartual 197

CuCoEstudio

Una realidad lejana: la imagen de China en *Terry y los piratas*

Francisco Saez de Adana

Doctorado de Comunicación, Universitat Pompeu i Fabra
Instituto Franklin de Estudios Norteamericanos, Universidad de Alcalá

Francisco Saez de Adana Herrero es profesor en la Universidad de Alcalá. Realiza el doctorado en el Departamento de Comunicación de la Universidad Pompeu i Fabra trabajando sobre la obra de Milton Caniff. Es miembro del Instituto Franklin de Estudios Norteamericanos de la Universidad de Alcalá donde colabora en el estudio y análisis del cómic como medio de expresión. Relacionado con este ámbito ha publicado cuatro capítulos en libros así como cinco artículos en revistas tanto nacionales como internacionales. Impartió un seminario sobre Milton Caniff y la cultura americana en la Universidad de Salerno. Organiza un curso de verano dedicado al estudio del cómic en la Universidad de Alcalá que en el año 2016 celebró su tercera edición. Es editor de Ediciones Marmotilla, editorial dedicada a la publicación de estudios teóricos sobre el medio de la historieta.

Fecha de recepción: 2 de mayo de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 24 de mayo de 2016

Resumen

En este artículo se analiza la imagen de China recibida por la sociedad norteamericana de finales de los años treinta a través de *Terry y los piratas* de Milton Caniff. Se muestra como la tira, al publicarse dentro de los periódicos de la época se convirtió en una de las principales fuentes de información para una sociedad fuertemente centrada en los acontecimientos locales a causa de la Gran Depresión, convirtiendo al autor en una especie de corresponsal en China. Se analiza también la imagen del oriental que la tira transmitía a los lectores de la época, considerando la raza como un elemento importante para la sociedad norteamericana.

Palabras clave: *Terry y los piratas*, Milton Caniff, tiras de prensa, China, orientalismo.

Abstract

China's image received by the American society of the late thirties through *Terry and the Pirates* by Milton Caniff is analyzed in this paper. It shows how the strip, being published in the newspapers of the time, became one of the main sources of information for a society heavily focused on local events due to the Great Depression, transforming the author in a kind of correspondent in China. Asian people image conveyed to the readers of the time by the strip is also analyzed, considering race as an important element of American society.

Keywords: *Terry and the Pirates*, Milton Caniff, newspaper strips, China, orientalism.

Cita bibliográfica

Saez de adana, F. «Una realidad lejana: la imagen de China en *Terry y los piratas*», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 6 (2016), pp. 8-33.

1. Introducción

Terry y los piratas es una tira de prensa creada en 1934 por Milton Caniff, quien fue contratado por el *New York Daily News* para crear una nueva serie de aventuras para el *Chicago Tribune New York News Syndicate*. La idea de la serie era del director de dicha agencia de noticias, el capitán Joseph M. Patterson, que quería una historia de aventuras situada en el misterioso oriente, que incluyera todos los elementos que la hicieran atractiva para todos los públicos: un personaje joven en busca de aventuras, un héroe atractivo que sirviera como contrapunto para las escenas de acción donde el desempeño físico fuera importante, un personaje que realizara la función de elemento cómico de la tira, la presencia de mujeres de enorme belleza y sensualidad y, finalmente, los piratas como villanos que sirvieran como desencadenantes del *leitmotiv* principal de la obra, la aventura. Con todos estos elementos la primera tira diaria de la serie se publica el 22 de octubre de 1934 y la primera página dominical el 9 de diciembre del mismo año, iniciando una andadura que continuaría hasta diciembre de 1946, momento en que Caniff abandona la serie, fundamentalmente porque no ostentaba la propiedad de los personajes que pertenecían al *syndicate*.

Como se ha comentado, la acción de la serie estaba situada en el lejano oriente y, más concretamente, en China. El objetivo de este artículo es analizar como esta obra se convierte en una de las principales fuentes de información para los estadounidenses de la época sobre los acontecimientos históricos que se estaban produciendo en los lugares donde transcurría la historia. Se estudia como la serie se va transformando de un clásico serial de aventuras a una crónica donde los acontecimientos históricos se transmiten a través de un relato de ficción. Esta labor de cronista de un lugar y de una época adquiere una mayor trascendencia considerando el impacto que la serie tenía en su momento, ya que llegó a los 35 millones de lectores. Además, su publicación en los periódicos junto a las noticias de la época producirá que, durante mucho tiempo, como se muestra en este trabajo, *Terry y los piratas* desempeñe una labor de nexo entre los acontecimientos históricos y el pueblo estadounidense. Se establece, por tanto, una relación entre la serie y la historia que será el elemento de análisis de este trabajo, centrado en la imagen de China con anterioridad a la Segunda Guerra Mundial.

Para el desarrollo del mismo se ha contado con la posibilidad de consultar el archivo de Milton Caniff de la Billy Ireland Cartoon Library and Museum en Columbus, Ohio,[1] por

[1] La documentación utilizada por Caniff para su obra se conserva en el archivo de la Billy Ireland Cartoon Library and Museum en varias carpetas bajo el epígrafe «Documentación», sin catalogar y sin indicar, en la

lo que se muestra parte de la documentación presente en ese archivo en forma de revistas de la época y correspondencia del autor, entre otros elementos que mostrarán como se establecía esta relación entre los acontecimientos históricos, el autor y el lector y como este se veía influido por la imagen de dichos acontecimientos tal y como se mostraban en la serie. Por tanto, en el artículo se realiza un análisis de la serie, considerando no solo el contenido de la misma, sino todos estos elementos adicionales derivados de su repercusión.

El artículo está estructurado como sigue. Tras esta introducción, se mostrará como la historia, y más concretamente en este caso la Gran Depresión, es fundamental a la hora de fijar el emplazamiento de la serie en China. A continuación, se mostrará el proceso que lleva a Caniff a transformarse en una especie de corresponsal en China sin salir de su casa en Nueva York y como la imagen que el autor transmite del país asiático deviene fundamental para entender la visión que muchos estadounidenses tenían de lo que estaba sucediendo en dicho país en cualquier momento. Posteriormente, se mostrará como Caniff es fundamental a la hora de transmitir la humanidad de los habitantes chinos superando el estereotipo oriental que existía en esa época y que algunos autores han querido ver en *Terry y los piratas*. Finalmente, se muestran las conclusiones de este trabajo.

2. La Gran Depresión como catalizadora de la búsqueda de la aventura en China

En el año 1929 las perspectivas de futuro para la sociedad norteamericana no podían ser más brillantes. El Ingreso Nacional Bruto había subido de 61 000 millones de dólares en 1922 a 87 000 millones en 1929, de tal manera que muchos negocios tenían beneficios por encima del 80 % en esta década.[2] Esto repercutía en el bienestar del americano medio que empezaba a disfrutar de comodidades domésticas como el frigorífico y otras de carácter más lujoso, como el automóvil, que empezó a instalarse en la mayoría de los hogares americanos en esa época. En este escenario, Herbert Hoover tomó las riendas del gobierno a principios de 1929, esperando que en muy poco tiempo la pobreza fuera a desaparecer de la nación. Nada podía hacer prever que, seis meses después, el 29 de octubre de 1929, el mercado de valores colapsaría, llevando a la sociedad norteamericana a uno de los períodos más duros de su historia, conocido como la Gran Depresión. La caída repentina de los mercados produjo una reacción en cadena, con gente perdiendo su trabajo y, posteriormente, incluso sus hogares, y aquellos suficientemente afortunados para conservar su trabajo vieron reducido su salario de forma considerable, de manera que todas las comodidades que se podían permitir anteriormente fueron desapareciendo.

La sociedad estadounidense de la época, ante este panorama económico tan desolador, encuentra una vía de escape en el entretenimiento. De acuerdo con la Encuesta de Entretenimiento Nacional de 1934, las fuentes principales de entretenimiento eran los periódicos y

mayoría de las ocasiones, fecha ni lugar de procedencia, de modo que no es posible detallar más información que la ya aportada en las citas de este artículo.

[2] Meltzer, M. *Brother, Can you spare a dime?* New York, Alfred A. Knopf, 1969, pp. 9-10.

revistas, escuchar la radio e ir al cine, en ese orden. Aunque el precio del periódico, alrededor de tres centavos, era elevado, tres o cuatro familias lo compartían, de tal manera que una de las fuentes principales de entretenimiento pasaron a ser las tiras de cómics de los periódicos, que alcanzaron una audiencia de decenas de millones de lectores gracias a su difusión a nivel nacional como consecuencia de la aparición de los sindicatos de prensa. Muchos autores[3] han comentado la necesidad de héroes y heroínas como consecuencia de esta precariedad social. Así, en la radio triunfaban *shows* como *The Shadow* o *Lum y Abner*, mientras que en el cine actores como Clark Gable, Gary Cooper, Fredric March junto con actrices como Carole Lombard o Joan Crawford llenaban ese vacío en el alma del ciudadano estadounidense. Las tiras de prensa no serían una excepción y 1929 vería el nacimiento del serial de aventuras en este medio con la aparición de una serie de héroes como *Tarzan*, *Flash Gordon* o *Buck Rogers*.

En este entorno, en 1934, nace *Terry y los piratas*. La historia de la creación de la tira está perfectamente documentada[4] y se ha comentado en la introducción. El capitán Joseph Medill Patterson, cofundador y propietario del *New York Daily News* y, posteriormente, en la época de la sindicación, editor del *Chicago Tribune New York News Syndicate*, conocedor del trabajo de Milton Caniff en series como *The Gay Thirties* y, sobre todo, *Dickie Dare*, consideró que Caniff era la persona adecuada para la creación de una nueva tira que tuviera un atractivo universal. Como se ha comentado, la Gran Depresión trajo la necesidad de héroes, pero esos héroes debían ser capaces de atraer a grandes audiencias. Patterson era consciente del papel compartido que tenía el periódico en aquella época, por lo que la nueva tira tenía que contener elementos atractivos para todos los lectores potenciales de la misma.

Un elemento fundamental de la tira es el emplazamiento. A la hora de ambientar su historia, Patterson encomienda a Caniff que la historia se ambiente en China, como último puesto fronterizo para la aventura.[5] Así, con estas premisas, Caniff crea una historia en principio sencilla, de un joven americano avezado, Terry Lee, que viaja a China con su amigo periodista, Pat Ryan, a la búsqueda de una vieja mina de oro, de la que Terry ha recibido un viejo mapa de su abuelo. Varios elementos son interesantes respecto al emplazamiento en ese entorno de la Gran Depresión. El más importante es la búsqueda del oro en un territorio exótico. Esta búsqueda, que por otro lado desaparecerá muy pronto como elemento argumental de la historia, muestra la evidente necesidad de encontrar la riqueza fuera del territorio estadounidense, donde el bienestar había desaparecido y las oportunidades de encontrar esa riqueza eran escasas. Resulta curioso que el lugar de destino de los personajes sea China, mostrando como la Gran Depresión había invertido los papeles que los diferentes países jugaban en el devenir económico. No hacía tanto tiempo, entre los años 1848 y 1855, una fuerte corriente migratoria de China se había establecido en las cercanías de San Francisco como consecuencia de la conocida como «fiebre del oro». La búsqueda de oro en las

[3] Harvey, R. C. *Meanwhile… Milton Caniff, a biography*. Seattle, Fantagraphic Books, 2007; McElvaine, R. *The Great Depression. America 1929-1941*. New York, Times Books, 1984; Susman, W. I. *La cultura como historia*. México, EDAMEX, 1987.

[4] *Ibid.*

[5] *Ibid.*, p. 194.

costas californianas fue un fenómeno general, pero un elemento importante de la misma es la inmigración de población china tras la posibilidad de encontrar riqueza. Esta inmigración es el origen del barrio conocido ahora como Chinatown en San Francisco. El hecho de que Caniff y Patterson decidan que sus personajes tienen que desplazarse a China en busca del oro, invirtiendo la corriente migratoria que se había producido menos de un siglo antes, no es más que un reflejo del sentimiento del pueblo americano con respecto a la situación de su país. En una sociedad devastada por la pobreza y el hambre no queda lugar para la aventura. No queda ya ninguna riqueza que extraer, ya que toda se ha evaporado, y es en ese territorio desconocido donde todavía queda la esperanza de obtener riqueza, la última esperanza para la aventura.

Con esa idea no es gratuito que el capitán Patterson emplee el término en inglés *outpost*, aquí traducido como «puesto fronterizo», para definir a China con respecto a la aventura. En esta época de pobreza se acentúa la añoranza del americano medio con respecto a la frontera, a ese territorio que había sido la base de la creación del sueño americano y que, en cierta manera, la sociedad urbana había destruido. En una época de crisis de la sociedad urbana que, en muchos sentidos, era considerada el origen de este colapso económico, la añoranza por la frontera se intensifica. El pueblo estadounidense ha tenido como característica la emigración en la búsqueda de la conquista del territorio fronterizo. De ahí que cuando surge la necesidad, el americano medio, aún hoy en día, tiene menos reparos que otras sociedades como la europea en dejar su hogar y trasladarse en la búsqueda de mejores condiciones, generalmente, eso sí, dentro de su propio territorio. Evidentemente, una época como la Gran Depresión agudiza esa necesidad del traslado. Hay que recordar que una novela como *Las uvas de la ira*, quizá la más representativa de este periodo, no es más que la crónica de una emigración forzada por la situación a una búsqueda de mejores condiciones laborales y económicas. *Terry y los piratas*, con un carácter mucho más lúdico y aventurero, no deja de ser un reflejo de esa necesidad de la búsqueda de riqueza en nuevos territorios propia de la época.

3. El reflejo de China o la obsesión por la realidad

Una vez fijados los motivos para la elección del emplazamiento, en esta sección se muestra como la serie se convierte en una crónica de los acontecimientos históricos que sucedían en China durante esos años. Como se ha visto en la sección anterior el emplazamiento de la tira en tierras chinas fue, sobre todo, una imposición del capitán Patterson, al considerar China el último territorio donde podían pasar cosas, como reflejo de unos EE. UU. donde ya nada aventurero podía suceder. Sin embargo, en estos años, la población estadounidense, como reflejo de la Depresión, estaba más preocupada por los asuntos internos que por lo que sucedía en el exterior. El 5 de marzo de 1933, por ejemplo, los periódicos estadounidenses estaban centrados en el hecho de que Roosevelt había declarado ese día como el Día de Vacaciones de los bancos, cerrándolos todos pasando por alto que Hitler había ganado la mayoría en Alemania. La gente sabía muy poco de Oriente, y las «pequeñas» historias entre chinos y japoneses aparecían enterradas en los periódicos sumergidas entre todo lo relacionado con la aplicación del *New Deal* por parte de Roosevelt.

Caniff no era una excepción a esta regla. No había estado nunca en China y conocía muy poco sobre las sociedades orientales de la época. Lo poco que aparecía en los libros de geografía en ese momento estaba relacionado con los cultivos de arroz y los monzones. Inmediatamente después de serle encomendada la tira, se dio cuenta de que el realismo en una tira de aventuras era importante y empezó a documentarse en la biblioteca, como única fuente posible de documentación. Como el propio Caniff reconoció en una entrevista a *Cosmopolitan* en 1958 donde recordaba esos primeros días:

> El realismo es importante. Crea una tendencia en el lector hacia la creencia de aquello que ve. La investigación que hago no es parte de un concurso entre el público y yo; la fidelidad al detalle es importante, es esencial para la historia exótica —no hay más que ver las obras de Joseph Conrad y Somerset Maugham.[6]

Sin embargo, esta obsesión por la realidad se fue desarrollando a medida que el éxito de la tira fue aumentando. Los primeros años de la serie no muestran una obsesión por el detalle tan importante como la que aparece conforme la serie fue avanzando y su éxito fue aumentando. Y la causa no es otra que la reacción del público. Como el propio Caniff afirmaba, «la reacción del público es para el artista de cómics lo que el aplauso para el actor».[7] A partir del segundo año de la tira, su éxito aumentó exponencialmente y, de la misma manera, lo hicieron las cartas que, diariamente, Caniff recibía de sus lectores. Muchas de esas cartas eran para felicitarle por su trabajo o pedirle dibujos o autógrafos por parte de sus seguidores, pero también había cartas de crítica. Y de esas cartas de crítica, un porcentaje muy elevado era para indicar errores que el autor había realizado en su tira. Así, cuando en la tira del 12 de febrero de 1935 muestra a un operador de radio de un barco como villano, recibe una carta de la Asociación de Radiotelegrafistas de América diciendo que «los operadores de radio se someten a un código de mayor nivel que cualquier personal marítimo»[8] o comentando la tira del 17 de agosto de 1939, un lector de Cicero, Illinois, comenta que «ningún componente del ejército chino rellenaría un muñeco de serrín porque estas pequeñas partículas de madera son muy escasas y valiosas durante la guerra».[9] Hasta una de las corresponsales más asiduas de Caniff, Ann Kirby, le instruía en el arte de cambiar pañales (FIG. 1).

Con todas estas reacciones, la documentación se convirtió en una obsesión para Caniff. Empezó a consumir de forma reiterada todo aquello que podía llegar en la época. Así, su imagen de China está fuertemente basada en los artículos que en aquella época se publicaban en revistas como *National Geographic* y *Life* por parte de autores como Edgar Snow, Robert F. Fitch o Hans Hildebrand, o la obra de escritores como Pearl Buck o Noel Coward.[10] En este aspecto, la afirmación de Peter Burke de que «al igual que los textos y los testimonios

[6] Caniff, M. «Don't laugh at the comics», en *Cosmopolitan,* (noviembre de 1958), p. 47.

[7] *Ibid.*

[8] Bliss, W. *Carta dirigida a Milton Caniff* (3 de marzo de 1935). Archivo personal de Milton Caniff.

[9] Matousek, B. *Carta dirigida a Milton Caniff* (agosto de 1939). Archivo personal de Milton Caniff.

[10] Caniff, M. «There had to be a choice», en *The Quill.* (septiembre de 1937), p. 16.

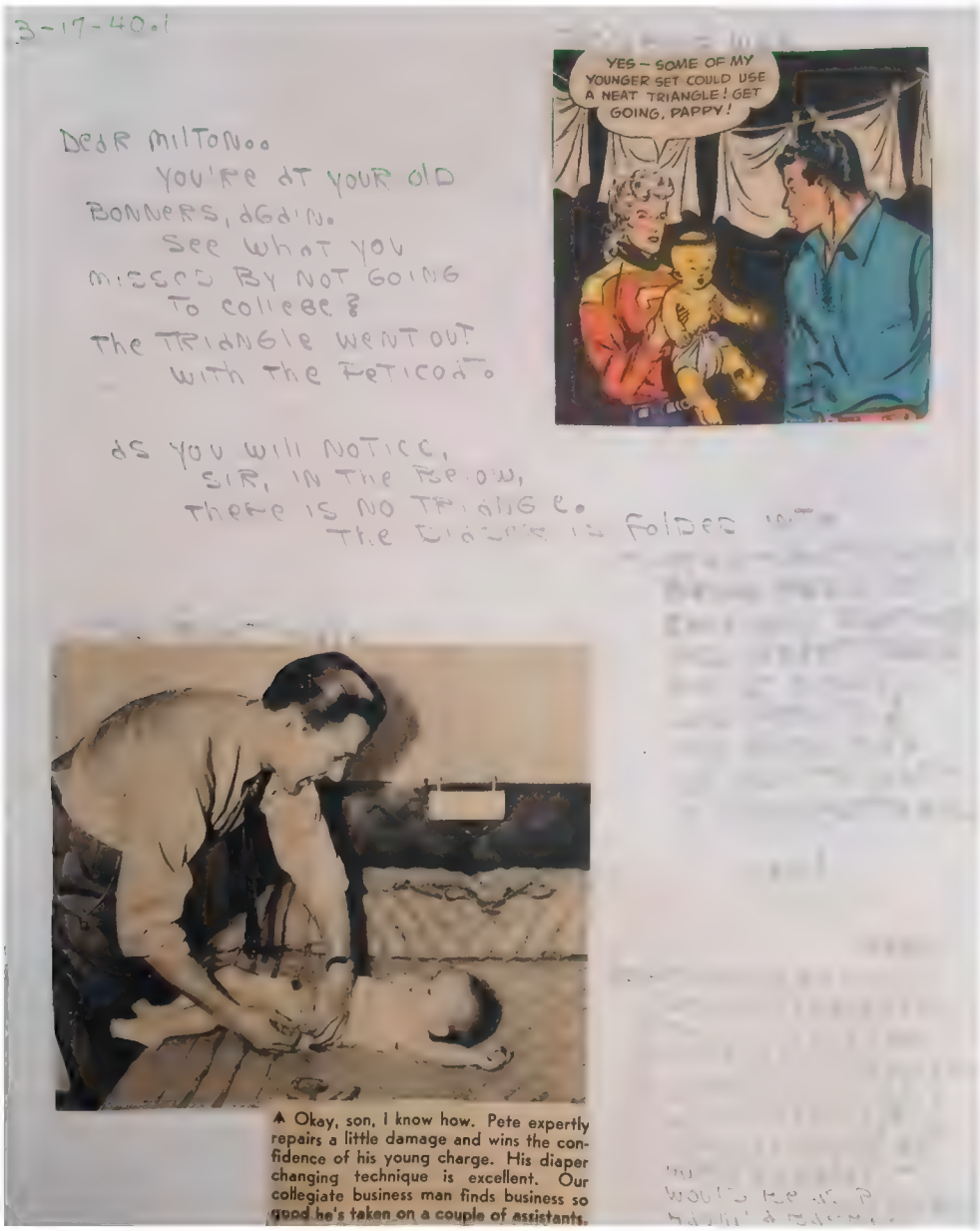

3-17-40.
Dear Milton..
You're at your old
Bonners, again.
See what you
missed By not Going
To college?
The TRIANGLE went out
with the Petticoat.
as you will notice,
sir, in the below,
there is no Triangle.
YES — SOME OF MY YOUNGER SET COULD USE A NEAT TRIANGLE! GET GOING, PAPPY!
▲ Okay, son, I know how. Pete expertly repairs a little damage and wins the confidence of his young charge. His diaper changing technique is excellent. Our collegiate business man finds business so good he's taken on a couple of assistants.

FIG. 1. Kirby, A. *Carta dirigida a Milton Caniff*,(17 de marzo de 1940). Archivo de Milton Caniff.

orales, las imágenes son una forma importante de documento histórico»,[11] se puede aplicar perfectamente a la obra de Caniff. *Terry y los piratas* es un perfecto testimonio histórico de la realidad en la China de la época. Un ejemplo paradigmático es el de Edgar Snow, un periodista estadounidense que entre los años 1928 y 1949 realizó, desde el propio escenario, la crónica de la revolución comunista china, incluyendo la participación de China en la

[11] Burke, P. *Visto y no visto.* Barcelona, Crítica, 2001, p. 17.

Segunda Guerra Mundial y el conflicto con Japón. Muchas de las imágenes de China que aparecían en la documentación utilizada por Caniff vienen de la obra del propio Snow y de los autores mencionados anteriormente. Sin embargo, el número de lectores de la obra de estos autores era mucho menor que el de Caniff en la época, de forma que se puede afirmar que la gente aprendió mucho más de China a partir de la obra del autor que de los periódicos. La mayor parte de las obras que tratan total o parcialmente su obra subrayan el hecho de que este se adelantó a muchos acontecimientos históricos antes de que estos se vieran reflejados en los periódicos o incluso de que sucedieran, como la colaboración entre la Alemania nazi y los japoneses o la invasión de Burma en la guerra chino-japonesa que en *Terry y los piratas* sucedió dos días antes que en la realidad y que, dados los métodos de producción de las tiras diarias, Caniff había dibujado con meses de anterioridad. Evidentemente, como el propio autor reconoce, esas anticipaciones no eran más que consecuencia de las circunstancias del momento sobre las que el autor tan profundamente se documentaba, permitiendo que el testimonio histórico se mantuviera actualizado para los lectores de la tira. Las FIG. 2 a 9 muestran varios ejemplos de esta ambientación realista utilizada por Caniff. Se puede ver que esta ambientación era importante en todos los aspectos relacionados con el entorno donde transcurría la tira, incluyendo el diseño de los barcos, las calles de las ciudades, el aspecto físico de los personajes o los paisajes abiertos, algunos de ellos tan importantes para la historia como el escenario donde sucede la muerte de Raven Sherman.

Por tanto, se puede considerar *Terry y los piratas* como una crónica histórica que llegaba a los lectores de forma mucho más impactante que las fuentes de información de la época. La fuerza de las imágenes y de la cultura popular, como afirman McLaughlin y Parry, «tienen el poder de influenciar nuestra manera de conocer el mundo».[12] Caniff, que se consideraba a sí mismo como un Marco Polo de salón, se convirtió por el poder de sus imágenes en una verdadera autoridad en lo que concierne a la realidad de China, como demuestran muchas de las cartas que recibía. La influencia de las imágenes en la sociedad se demuestra en la reacción de esta, de la que buenos ejemplos son las respuestas de los individuos ante la potencia de esas imágenes. Así, tenemos cartas como la de un novelista que, después de vivir varios años en China, ve rechazada su novela y escribe en una carta dirigida a Caniff en diciembre de 1941:

> Me estoy peleando con una novela sobre China y Little Brown me acaba de devolver 1 600 palabras con tantas críticas que no sé por dónde empezar a corregir… Y lo más duro es que dice que uno de los personajes chinos no es tridimensional: los suyos viven, respiran e incluso mueren… ¿Cuántos años pasó allí?[13]

La imagen de China proyectada al ciudadano estadounidense medio es tan poderosa que sobrepasa la proyectada por las crónicas de la época, de tal forma que estudiantes de historia o personajes del ejército pedían información al autor sobre los sucesos que acaecían en ese país.

[12] McLaughlin, R. L. y Parry, S. E. *We'll always have the movies. American cinema during World War II.* Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006, p. 6.

[13] James, H. *Carta dirigida a Milton Caniff* (diciembre de 1941). Archivo personal de Milton Caniff.

Photograph by Robert F. Lutz

THESE CANTON CRAFT HAVE NURSERY COMPARTMENTS

During bad weather the mats rolled up on deck will be spread over the boat. In the center is a large earthen jar which ordinarily contains hot water for tea and cooking. The lattice work in the rear enables a child to play without danger of falling into the stream. Modern kerosene lamps lend a touch of the Occident to these unique craft.

FIG. 2. Imagen del *National Geographic*. Archivo personal de Milton Caniff.

THE DRAGON LADY'S JUNK MOVES STEADILY ON — WHILE PAT RYAN WONDERS WHAT HIS FATE WILL BE....
IF I DIDN'T HAVE THESE BRACELETS ON —AND YOUR THUGS WEREN'T HOVERING AROUND, I'D THINK I WAS ON A PLEASURE CRUISE WITH A BEAUTIFUL LADY!
IF THE HANDSOME ONE THINKS SUCH FLATTERY WILL EASE HIS SITUATION HE IS DELUDING HIMSELF!
THAT'S NO BLARNEY! —YOU'RE BEAUTIFUL —AND YOU KNOW IT!...
...ALL OF WHICH MAKES ME WONDER WHY YOU ARE SUCH A — WELL A MEAN DEVIL! — HOW DID YOU HAPPEN TO GET INTO THIS PIRATE BUSINESS?
LIKE ALL MEN, YOU ARE FASCINATED BY THE MYSTERY OF A WOMAN — THEN YOU MUST ANALYZE UNTIL THE GLAMOR IS GONE! MEN ARE FOOLS — BUT, THEN, —SO ARE WOMEN!
MILTON CANIFF

FIG. 3. Caniff, M. *Terry and the Pirates*, vol. 1. San Diego, IDW Publishing, 2007, p. 332. Tira del 19 de octubre de 1936.

THE NATIONAL GEOGRAPHIC MAGAZINE
Photograph by J. T. McGarvey
FASHIONABLE RUNABOUTS IN A FORMER CHINESE CAPITAL
Well-to-do ladies of Peiping used to travel about in jinrikishas drawn by seemingly tireless coolies. These particular society vehicles are equipped with mud-guards, rubber tires, and lights.

FIG. 4. Imagen del *National Geographic*. Archivo personal de Milton Caniff.

AS I WAS SAYING, SINGAPORE WAS ONCE THE TOUGHEST TOWN IN THE WORLD, BUT THE ENGLISH CAME IN AND REALLY CLEANED IT UP!
OOOO! · MUD COMES SUDDEN!
WHO SAID THE BRITISH HAD CLEANED UP THIS BURG?
OH!-THAT VOICE SOUNDED FAMILIAR!-WHAT HAPPENED?
VBLLY LITTLE MUCH-! -JUS' FOOLISH SAILORS ALL MAD 'CAUSE GOT MUD SPLASH!!

FIG. 5. Caniff, M. *Terry and the Pirates*, vol. 1. San Diego, IDW Publishing, 2007, p. 180. Tira del 5 de junio de 1935.

MIRROR MAGAZINE SECTION

Alma Archer's Road to Charm

FIG. 6. Recorte de periódico. Archivo personal de Milton Caniff.

FIG. 7. Imagen de Dragon Lady. Archivo personal de Milton Caniff.

Así, un chico de York, en Pennsylvania, escribía el 3 de noviembre de 1942 una carta diciendo: «Mis padres, que estuvieron tres años en China, siguen *Terry y los piratas* desde el comienzo con gran interés y admiración por su perfecta caracterización del pueblo chino y su vida».[14] O un miembro de la Academia Naval de EE. UU. escribía, desde Annapolis, el 10 de enero de 1941: «Su color local es especialmente interesante para mí, que solía vivir en Hong Kong. Hace un buen trabajo dibujando a los chinos y muchas de las imágenes me resultan familiares».[15]

Caniff, por tanto, se convirtió en un verdadero embajador de la cultura oriental en EE. UU., mostrándoles las características de una raza de la que poco conocían. La afirmación que Jean-Louis Comolli hace para el cine, «son solo fotogramas, pero me muestran la vida misma»,[16] se podía traspasar al mundo de las viñetas, y las reacciones de los lectores ante la obra de Caniff son la mejor prueba de esta afirmación. Quizá porque dicha obra es capaz de transmitir esa realidad con una humanidad, incluso en periodo de guerra, que facilita la percepción de pueblos exóticos como eran los chinos y japoneses para la sociedad de la época como gente real. Un ejemplo de esta humanidad aparece en la página dominical del 1 de diciembre de 1940 (FIG. 10), donde los japoneses ayudan a un herido Terry. Se muestra que, al final, se trata exclusivamente de mostrar seres humanos, sin importar su procedencia, de hacerlos vivir y respirar a través de las imágenes. Se trata, haciendo un juego de palabras *benjaminiano*, de manifestar de forma cercana aquello que inicialmente se muestra de forma tan lejana.

4. El estereotipo oriental

Uno de los aspectos fundamentales a la hora de mostrar la sociedad oriental es, como bien se recoge en la carta del escritor extractada en la sección anterior, la capacidad de Caniff para que sus personajes vivan y respiren a través de sus páginas. En lo que se refiere a los personajes orientales, dos son fundamentalmente los protagonistas de la historia. Por un lado, está George Webster Confucio, también conocido como Connie, personaje que Terry y Pat alquilan como guía al principio de la historia y, por otro, Lai Choi San, conocida como Dragon Lady, una mujer voluptuosa que está basada en una pirata china y que se convertirá en una de las principales rivales de Pat y Terry desde el principio, alternando esa rivalidad con una tensión sexual primero con Pat y, cuando este empieza a crecer, con Terry, que será uno de los mayores atractivos de la serie.

Sheng-Mei Ma dedica el primer capítulo de su libro sobre el orientalismo y la identidad asiático-americana al estereotipo del oriental en los cómics de la Edad de Oro, dedicando una buena parte de ese capítulo a los personajes de Connie y Dragon Lady en *Terry y los piratas*. De acuerdo con Ma existen dos estereotipos de personaje oriental en la cultura po-

[14] Burnes, P. *Carta dirigida a Milton Caniff* (3 de noviembre de 1942). Archivo personal de Milton Caniff.

[15] Blair. C. *Carta dirigida a Milton Caniff* (10 de enero de 1941). Archivo personal de Milton Caniff.

[16] Comolli, J. L. *Filmar para ver: Escritos de teoría y crítica de cine.* Buenos Aires, Cátedra La Ferla, 2002, p. 85.

FIG. 8. Imagen del *National Geographic*. Archivo personal de Milton Caniff.

FIG. 9. Caniff, M. *Terry and the Pirates,* vol. 4. San Diego, IDW Publishing, 2008, p. 154. Tira del 17 de octubre de 1941.

pular de esa época. Por un lado, tenemos el villano oriental, la figura siniestra proveniente del oriente que amenaza al protagonista, cuyo máximo exponente es Fu Manchú[17] y, por otro lado, tenemos su reverso que es el oriental bonachón que en muchas ocasiones actúa como trasunto cómico del protagonista y cuyo máximo exponente es en este caso Charlie

[17] Ma, S. M. *The deathly embrace. Orientalism and Asian American identity.* Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, p. 9.

Chan.[18] Ma analiza en su capítulo como el personaje de Connie cae en el estereotipo de elemento cómico heredero de Charlie Chan y Dragon Lady en el estereotipo de villano heredero de Fu Manchú. No se puede negar que muchos de los argumentos son ciertos, pero si se considera que una tira como *Terry y los piratas* constituye un reflejo de la realidad, entre otras cosas por la capacidad de sus personajes para mostrar vida, el hecho de caer en el estereotipo no facilitaría esa labor. Es bien cierto que, sobre todo en los primeros años de la tira, donde la obsesión por la realidad era menos manifiesta, los rasgos estereotípicos eran mayores: estos años son, por otro lado, los que mayoritariamente recoge Ma en su estudio. Sin embargo, a medida que la tira evoluciona y Caniff va siendo más cuidadoso en la creación de un imaginario que respire verosimilitud, los personajes se alejan de este estereotipo. Si ya se ha comentado anteriormente que uno de los elementos que contribuyen de forma más acusada a esa sensación de realidad es la capacidad de Caniff de infundirles humanidad, incluso en aquellos personajes más secundarios e identificados con el enemigo, esta característica se hace más acusada en los personajes principales.

En esta sección se analizan aquellos aspectos de los personajes que contradicen la idea de Ma de que sean estereotipos orientales, mostrando que aunque los aspectos que esta autora señala están ahí, existen otros que muestran un carácter tridimensional de los personajes

TERRY
AND THE PIRATES
by
MILTON CANIFF
HU SHEE!...WHERE ARE WE? WHERE'S PAT — AND THE OTHERS?... OW! MY SIDE HURTS!
SHHHH, YELLOW HAIR! WE HAD TO RUN AWAY IN A CAR!...YOU ARE HURT! WE ARE FAR BEHIND THE INVADER LINES BUT I HAVE A PLAN TO GET MEDICAL TREATMENT!
I FEEL DUMB. BEIN HAULED IN A WHEEL-BARROW BY A GIRL!... WHAT A HERO I TURNED OUT TO BE!
THIS IS PART OF MY SCHEME! WE ARE IN AN INVADER CAMP!... THE HOSPITAL IS ABOUT TO CLOSE FOR THE NIGHT! COVER YOUR HEAD!
GOTTA TAKE ORDERS... I'M TOO WEAK TO DO ANYTHING ELSE!
WHAT OCCURS AT THIS HOUR!
OH, HONORABLE MAN OF MEDICINE, THIS HUMBLE PERSON PLEADS THAT YOU TREAT MY INJURED BROTHER! HE IS ONE OF THE WORKMEN HIRED BY YOUR MIGHTY ARMY TO DIG TRENCHES!
WE MAY BE ONE OF THE ACCURSED CHINESE GUERILLAS!
NONSENSE, NURSE! IF HE WERE SUCH THE GIRL WOULD NOT DARE BRING HIM HERE! BESIDES AN INJURED MAN NEEDS A DOCTOR, WHOEVER HE IS! WE WILL EXAMINE HIM!
WHY — THIS PERSON HAS YELLOW HAIR AND A FAIR SKIN!...WHAT...
SAY NO MORE — AND MAKE NO SIGNAL! EXTRACT THE BULLET FROM HIS SIDE!
I AM NOT WITHOUT MEDICAL KNOWLEDGE! ... IF YOU ATTEMPT TO DRUG HIM I WILL KNOW IT!... AND YOU WILL NEED MORE THAN MEDICAL ATTENTION!
OW!
SORRY, POOR TERRY! WE CANNOT RISK EVEN A LOCAL ANESTHETIC! HE WOULD PUT YOU OUT FOR HOURS!
LATER
I REGRET THIS NECESSITY — BUT WE MUST HAVE TIME TO ESCAPE! THANK YOU, DOCTOR!
DOES THE JOLTING HURT TERRIBLY, YELLOW HAIR?
IT'S NO PATH OF ROSE PETALS. BUT WE'VE COVERED MILES! YOU MUST REST HU SHEE!
WE'VE BEEN LUCKY! THE BULLET'S GONE — AND WE HAVE THE DOCTOR'S GUN! WHAT'S WRONG?
... I WAS THINKIN ABOUT DOCTORS ONE SAID...'AN IN MAN NEEDS A DO WHOEVER HE THOUGHT IT WAS PROFESSIONAL CHATTER I JUST NOTICED GUN ISN'T

FIG. 10. Caniff, M. *Terry and the Pirates*, vol. 3. San Diego, IDW Publishing, 2008, p. 332. Página dominical del 1 de diciembre de 1940.

[18] *Ibid.*, p. 13.

y que se pasan por alto en el análisis mencionado. Es interesante dedicar un espacio a este tema, ya que evidentemente si estamos tratando el reflejo de la historia en una obra donde aparecen personajes de tan diferentes culturas, no se puede evitar un aspecto tan controvertido de la sociedad norteamericana de esta época y de todas las épocas como son las diferencias entre razas. La idea de esta sección no es, por tanto, contradecir el trabajo de Ma, sino mostrar un aspecto de la historia norteamericana como es la preocupación en el tratamiento de las diversas razas. Preocupación que tiene unos fundamentos históricos innegables en una sociedad construida sobre los cimientos de la esclavitud, pero que a veces hace que se magnifiquen elementos en las obras artísticas de forma ciertamente parcial.

Comenzando por Connie, es evidente que este personaje nace como contrapunto cómico de los protagonistas y ya se ha puesto de manifiesto anteriormente. Su aspecto (FIG. 11) junto con su comportamiento son propios del estereotipo de Charlie Chan comentado anteriormente. Incluso algunas de sus expresiones son meramente cómicas. El hecho también de que empiece como sirviente de los protagonistas agudiza este carácter de inferioridad del personaje oriental. No estoy tan de acuerdo, sin embargo, en otro de los elementos que destaca Ma, que es el acento que introduce Caniff en el personaje de Connie. Caniff hace hablar a Connie de una manera que trata de reproducir, por medio de la tipografía, la forma

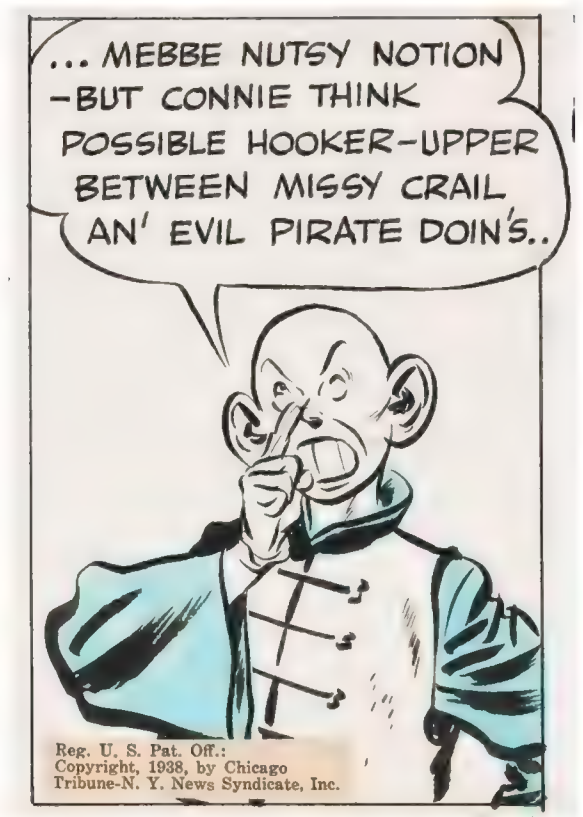

... MEBBE NUTSY NOTION -BUT CONNIE THINK POSSIBLE HOOKER-UPPER BETWEEN MISSY CRAIL AN' EVIL PIRATE DOIN'S..
Reg. U. S. Pat. Off.: Copyright, 1938, by Chicago Tribune-N. Y. News Syndicate, Inc.

FIG. 11. Caniff, M. *Terry and the Pirates,* vol. 1. San Diego, IDW Publishing, 2007, p. 18. Imagen de Connie.

FIG. 12. Fotografía de Edgar Snow. Archivo personal de Milton Caniff.

WHOOPDEDOODLE AN' A RAZZEE MATAZZ! MISSY NORMANDIE GONNA GET ALL BETTER SUDDEN!
YEAH, MAN! I GOT A SONG IN M' HEART!
WE GOTTA DO SOMETHIN' SPECIAL T' CELEBRATE!
SHOO MIKE! WE GET SOME POSIES—MAKE PLETTY LADY REAL HAPPY!
GO IN QUIETLY WE'LL GIVE HER A BIG THRILL!
WAIT! LOOK!
?
MILTON CANIFF

FIG. 13. Caniff, M. *Terry and the Pirates,* vol. 1. San Diego, IDW Publishing, 2007, p. 231. Tira del 28 de noviembre de 1935.

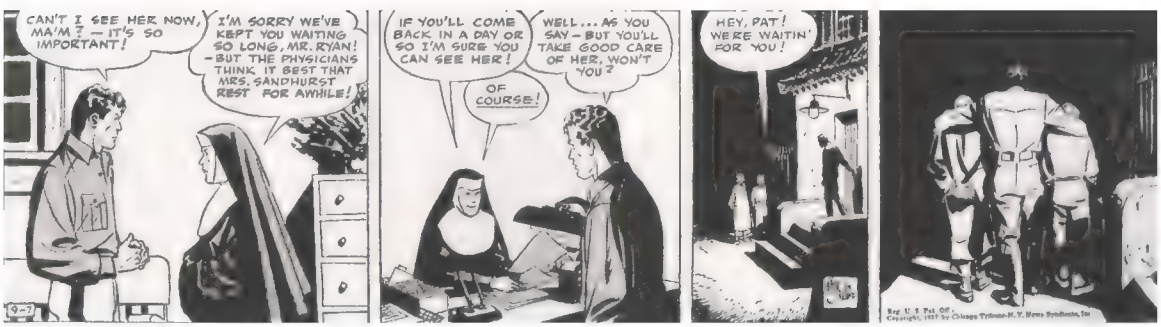

CAN'T I SEE HER NOW, MA'M ? — IT'S SO IMPORTANT!
I'M SORRY WE'VE KEPT YOU WAITING SO LONG, MR. RYAN! — BUT THE PHYSICIANS THINK IT BEST THAT MRS. SANDHURST REST FOR AWHILE!
IF YOU'LL COME BACK IN A DAY OR SO I'M SURE YOU CAN SEE HER!
WELL... AS YOU SAY — BUT YOU'LL TAKE GOOD CARE OF HER, WON'T YOU ?
OF COURSE!
HEY, PAT! WE'RE WAITIN' FOR YOU!

FIG. 14. Caniff, M. *Terry and the Pirates,* vol. 2. San Diego, IDW Publishing, 2007, p. 139. Tira del 7 de septiembre de 1937.

de hablar de los habitantes chinos. Sin embargo, esto, que evidentemente en ocasiones se utiliza de modo cómico, no deja de ser una manera más de Caniff de reflejar la realidad. Todos los personajes de Caniff de origen ajeno al británico o estadounidense muestran esa característica. El capitán Blaze, mencionado antes, de origen escocés, refleja en su manera de hablar el fuerte acento de esa parte de Gran Bretaña. Cuando aparecen personajes alemanes tienen un supuesto acento alemán. Se trata de reflejar, en la medida en la que un medio como el cómic lo permite, el crisol de culturas que se daban cita en la China de la época. Si se entiende esto como un signo de racismo, debería entenderse hacia todas las culturas y no exclusivamente hacia la oriental.

Milton Caniff ha sido acusado repetidamente de ser un autor conservador, entre otros por otros dibujantes de cómics preocupados por el reflejo de la historia como Carlos Giménez, que rechazó la entrega de un premio al autor en el certamen de cómics de Gijón por considerarlo «el autor de historietas más reaccionario de toda la historia del cómic mundial».[19] Bajo mi punto de vista, su trayectoria en los primeros años está lejos de ser conservadora, sufriendo una evolución a lo largo de los años paralela a la de buena parte de la sociedad estadounidense y, especialmente, las instituciones militares. Esta idea desde el punto de vista de la raza queda de manifiesto en estos primeros años de la tira. Caniff recibe el encargo de dibujar una tira en China con un personaje cómico y, desde su ignorancia de americano medio, dibuja ese personaje con rasgos orientales y con una clara inferioridad con respecto a los protagonistas principales de origen anglosajón. Sin embargo, según su tira va derivando del escapismo propio de la tira de aventuras a convertirse en un reflejo de la historia, fruto del conocimiento adquirido por el autor gracias a su esfuerzo documental, sus personajes evolucionan y huyen de ese estereotipo que, como bien recoge Ma, era propio de la sociedad estadounidense de la época. Como se ha comentado, Caniff bebe de la imagen de China que proyectan periodistas como Edgar Snow y, en las obras de estos periodistas no hay lugar para el estereotipo ni muestras de un sentimiento de superioridad. La FIG. 12 muestra una foto de Snow en una actitud de camaradería con el ejército chino. Imágenes de este estilo pueblan sus crónicas. Siguiendo esta idea, el personaje de Connie evoluciona muy pronto de ese elemento cómico inferior a un verdadero compañero de aventuras de los protagonistas, salvándoles en muchas ocasiones la vida, con actuaciones que demuestran sobradamente una inteligencia paritaria con sus camaradas. Pero sobre todo, existen suficientes elementos a lo largo de la tira para demostrar que los personajes de Pat y Terry consideran a Connie su igual. Cuando Pat se plantea cobrar un cheque por su labor heroica, tanto Terry como Connie son conscientes de que lo va a repartir con ellos, alegrándose por igual. Pero se puede ver también en las tiras del 28 de noviembre de 1935 (FIG. 13) como, por un lado, Terry y Connie se alejan como compañeros cuando descubren que Pat está besando a Normandie o como, ante la imposibilidad de ver a la propia Normandie, Pat se retira apesadumbrado abrazando a ambos por igual en la tira del 7 de septiembre de 1937 (FIG. 14). Hay una relación de complicidad y camaradería que abarca a los personajes sin importar su raza. Existe una evolución con la historia del tratamiento del personaje oriental, fruto de la preocupación de Caniff de recoger fielmente el comportamiento de las diferentes culturas.

[19] «El dibujante Carlos Giménez rechaza un premio», en *El País* (24 de julio de 1979), p. 40.

Esta preocupación por el tratamiento de la raza se recoge en la carta del 15 de octubre de 1945 donde una mujer de Welton le pregunta sobre la posible inclusión en la historia de un personaje de raza negra y su posterior respuesta del propio autor, donde manifiesta:

> Si el negro o negros se convierten en el clásico comediante de los musicales de bajo nivel, las protestas justificadas de los negros aparecerán inmediatamente. Si se le muestra como un individuo perfectamente normal, vendrán las protestas y cancelaciones de los periódicos del sur. Si se incluyen ambos tipos, significa dedicar toda una secuencia a las actividades de los negros, lo que, con seguridad, traerá protestas de los periódicos del sur.[20]

Esta preocupación, que puede parecer de otro tiempo, demuestra ser una preocupación inherente a la sociedad estadounidense, como se verá más adelante, especialmente en lo que se refiere a la comunidad afroamericana, pero también, como demuestra el estudio de Ma, a la comunidad asiático-americana. Creo que existen elementos que justifican la tesis de Ma como reflejo de la sociedad de la época, pero también una evolución del tratamiento por parte de Caniff, fruto de su preocupación por el reflejo de la realidad de otras culturas.

El caso de Dragon Lady es aún más fascinante. De nuevo hay una evolución de un estereotipo a un personaje totalmente tridimensional. Puede haber algunos elementos de amenaza oriental en las primeras historias de la serie, pero rápidamente estos quedan diluidos por el carácter de *femme fatale* del personaje. Si a algún imaginario se puede decir que responde el personaje de Dragon Lady es al de las *femme fatale* del cine negro, según Nuria Bou «figuración moderna de la imaginación seductora y nefasta de Pandora».[21] Uno de los argumentos que emplea Ma, para demostrar la inferioridad de Dragon Lady como personaje oriental es el hecho de que, pese a su fortaleza como jefa de una banda de piratas, cae inmediatamente subyugada ante los encantos de Pat Ryan. En primer lugar, esta afirmación sería discutible. El atractivo entre los dos personajes es evidente, pero en ningún momento Dragon Lady deja que su relación con Pat Ryan interfiera en sus objetivos, sean estos moralmente dudosos o, como sucederá posteriormente, absolutamente encomiables. Por otro lado, esa tensión sexual entre Pat y Dragon Lady no es más que una expresión en la tira diaria de la confrontación entre el régimen diurno y el régimen nocturno que, siguiendo a Gilbert Durand, también interpreta Bou en el cine clásico y que aparece en una obra como la de Caniff, con tantas interacciones con el cine de su época. No existe ningún componente racial, bajo mi punto de vista, en la relación entre Pat y Dragon Lady. En todo caso se podría acusar de occidentalizar el personaje. Por un lado, Dragon Lady está inspirada en Joan Crawford, pero, por otro, el comportamiento de Pat hacia Dragon Lady no difiere del que tiene hacia la otra *femme fatale* fundamental del primer periodo de la tira, Burma, personaje eminentemente de raza aria, pero cuya relación de dominador(a)-dominado(a) con respecto al personaje masculino protagonista es muy similar, como muestran estas imágenes del 20 de marzo de

[20] Caniff, C. *Carta dirigida a Murlee Hart* (10 de julio de 1945). Archivo de Milton Caniff.

[21] Bou, N. *Diosas y tumbas. Mitos femeninos en el cine de Hollywood.* Barcelona, Icaria, 2006, p. 20.

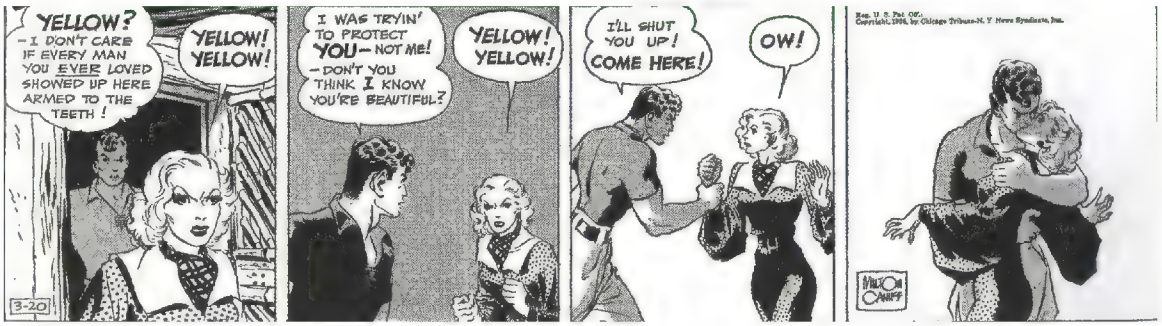

YELLOW?
– I DON'T CARE IF EVERY MAN YOU EVER LOVED SHOWED UP HERE ARMED TO THE TEETH !
YELLOW! YELLOW!
I WAS TRYIN' TO PROTECT YOU – NOT ME! – DON'T YOU THINK I KNOW YOU'RE BEAUTIFUL?
YELLOW! YELLOW!
I'LL SHUT YOU UP! COME HERE!
OW!
3-20
MILTON CANIFF

FIG. 15. Caniff, M. *Terry and the Pirates,* vol. 1. San Diego, IDW Publishing, 2007, p. 263. Tira del 20 de marzo de 1936.

YOU'VE BEEN WAGING A BATTLE BETWEEN YOUR SENSE AND YOUR SENSES ... THE SENSES ARE WINNING – AND YOU'RE GLAD – BECAUSE YOU WEARY OF THE STRIFE ...
... NOW THE BLOOD RED OF YOUR LIPS GROWS DEEPER WITH THE LUXURY OF ABANDON .... BUT YOUR EYES STILL SMOLDER WITH THE FIRE OF SELF-TYRANNY .... PERHAPS YOU NEED SOME HELP IN MAKING UP YOUR MIND....
9-29
MILTON CANIFF

FIG. 16. Caniff, M. *Terry and the Pirates,* vol. 3. San Diego, IDW Publishing, 2008, p. 148. Tira del 29 de septiembre de 1939.

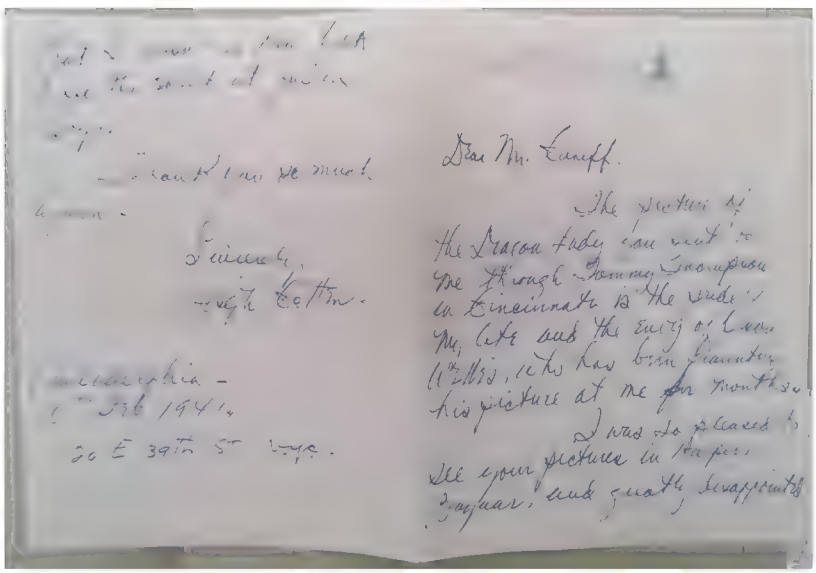
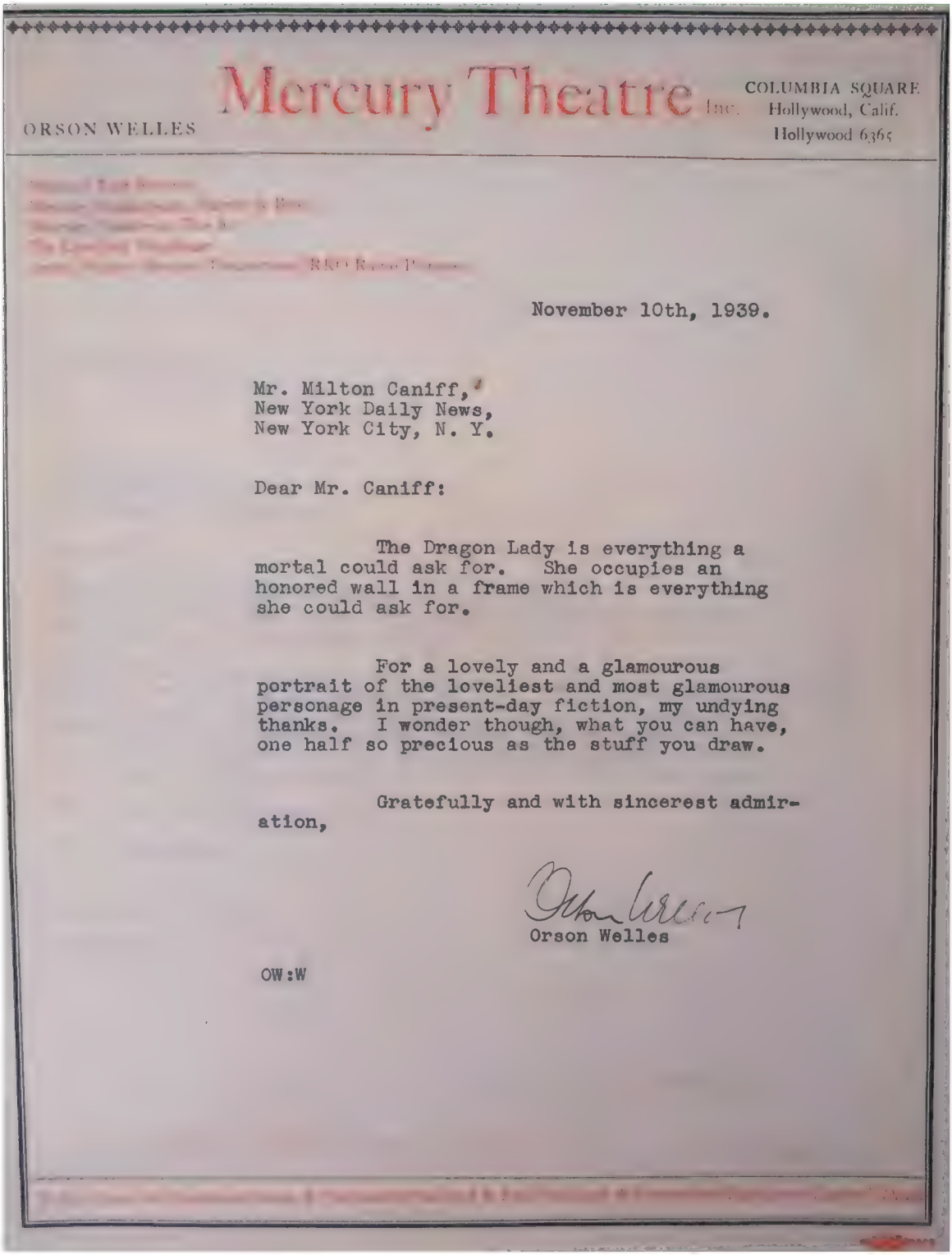


FIG. 17. Cotten, J. *Carta dirigida a Milton Caniff* (10 de febrero de 1941). Archivo personal de Milton Caniff.



ORSON WELLES

Mercury Theatre Inc.

COLUMBIA SQUARE
Hollywood, Calif.
Hollywood 6365

November 10th, 1939.

Mr. Milton Caniff,
New York Daily News,
New York City, N. Y.

Dear Mr. Caniff:

The Dragon Lady is everything a mortal could ask for. She occupies an honored wall in a frame which is everything she could ask for.

For a lovely and a glamourous portrait of the loveliest and most glamourous personage in present-day fiction, my undying thanks. I wonder though, what you can have, one half so precious as the stuff you draw.

Gratefully and with sincerest admiration,

Orson Welles

OW:W

FIG. 18. Welles, O. *Carta dirigida a Milton Caniff* (10 de noviembre de 1939). Archivo personal de Milton Caniff.

1936 (FIG. 15) y del 29 de septiembre de 1939 (FIG. 16). Los personajes de Burma y de Dragon Lady son vistos como dos muestras de la *femme fatale* sin atender a la diferencia de raza. La correspondencia recibida por Caniff contenía en un gran número peticiones de lectores que querían dibujos de Dragon Lady o de Burma, a veces en situaciones de elevado erotismo. Se puede encontrar una evidencia casi por igual para ambos personajes. No parece, por tanto, que exista un componente diferencial en el tratamiento de las razas. Se trata, por tanto, de un estereotipo femenino que levanta oleadas de deseo como muestra alguna de estas cartas de remitentes tan famosos como Orson Welles o Joseph Cotten (FIG. 17 y 18). Ejemplos como estos proliferan en la correspondencia de Caniff.

Por otro lado, poco se puede decir en cuanto a estereotipos de un autor que introduce una de las escenas de amor interracial más bellas de la historia de cualquier medio, la de Terry con Hu Shee, del 23 de enero de 1941 (FIG. 19), personaje por otro lado diametralmente opuesto a Dragon Lady, demostrando la posibilidad de construir personajes de todo tipo, fueran de la raza que fueran.

En referencia, de nuevo, al personaje de Dragon Lady y, más concretamente, a su representación como estereotipo de villano oriental tal y como lo define Ma, poco más se puede decir

HU SHEE!...I THOUGHT YOU WERE READY TO LEAVE ON THE RAID INTO THE INVADER LINES!
I AM...BUT THERE'S SOMETHING I WANT TO SAY TO YOU BEFORE WE GO!...
WE CHINESE ARE FATALISTS! IF I DON'T RETURN FROM THIS RAID I WANT YOU TO KNOW THAT — WELL, IN SPITE OF MY FONDNESS FOR BUCKY WING...THAT I ENJOYED...AH...OH, I'M ALL MIXED UP....
MILTON CANIFF

FIG. 19. Caniff, M. *Terry and the Pirates,* vol. 4. San Diego, IDW Publishing, 2008, p. 40. Tira del 23 de enero de 1941.

HA! THE SO BOLD WOMAN PIRATE HANGS GROTESQUELY FROM CEILING! WHERE IS DIGNITY NOW? KLANG LAUGH, HO, HO!
BUT STILL NO CRY OF PAIN! PERHAPS KLANG ASSIST PROCESS! SEE, GOLDEN ONE, IT IS THE SPORT TO FLICK OFF BUTTONS WITH SHARP KNIFE!
IF KNIFE SLIP AND CUT FLESH MEBBE IRON-WILLED DLAGON LADY BECOME HUMAN AND GIVE SCREAM LIKE ANY WOMAN!
STOP IT! I'M GORE AT HER - BUT I CAN'T STAND TO SEE HER BUTCHERED! SHE TRIED TO KEEP HER LOUSY BARGAIN BY HAVING TERRY, CONNIE, AND ME HERE - BUT I PUT THAT RED CAPE ON THE WINDOW TO WARN THE BOYS AWAY - AND IT WORKED - YOU WON'T GET THEM!
MILTON CANIFF

FIG. 20. Caniff, M. *Terry and the Pirates,* vol. 2. San Diego, IDW Publishing, 2007, p. 220. Tira del 16 de marzo de 1938.

teniendo en cuenta que es un personaje que evoluciona de pirata sin escrúpulos a jefa de la resistencia china cuando se produce la invasión japonesa. Aunque se excuse en la necesidad de luchar contra los japoneses para preservar su riqueza, es evidente el carácter patriótico del personaje de Dragon Lady en esa época. No se trata, por tanto, de desmontar las tesis de Ma, sino de poner de manifiesto un elemento fundamental a la hora de mostrar el reflejo de la historia en una obra y este es su posterior interpretación. Las cuestiones de discriminación racial son una parte fundamental de la historia estadounidense. Caniff, como ciudadano americano de la época, cae en muchas de ellas como se ha comentado, pero también introduce muchos elementos que demuestran una apertura de miras que es importante reconocer. La humanidad de sus personajes es, finalmente, lo que hace su historia tan valiosa como documento histórico, y en esa humanidad está incluida la propia del autor que a veces le hace caer en el estereotipo, pero que un análisis más detenido de la obra demuestra que existiendo ese factor, no es más que una faceta de la capacidad poliédrica de sus personajes. Sin embargo, el análisis de Ma, es, por otro lado, también un reflejo histórico. Un reflejo, como se ha comentado anteriormente, de la preocupación de la sociedad norteamericana por los conflictos raciales y la discriminación positiva, que una historia de opresión ha hecho necesaria, que todavía tiene vigencia hoy día. La imagen mostrada en la FIG. 20 de Dragon Lady atada para ser torturada por el villano Klang es cuestionada en varias cartas de los lectores, por ejemplo el editor asociado del *Tulsa Tribune*, uno de los periódicos que publicaban la tira que dice «simplemente habiendo enseñado como la llevaban a ser atada y luego saliendo de la escena no hubiera dañado tu historia».[22] Cuando en el número 28 de *The Walking Dead* el gobernador (un villano que, por otro lado, recuerda al Klang de *Terry y los piratas*, como se puede ver), viola y golpea salvajemente al personaje de Michonne (FIG. 21), esta carta se publica en el número 32 de la serie.

> Como hombre de descendencia africana, me sentí molesto debido a la imagen de una mujer negra fuerte y poderosa, despojada de su poder y de su humanidad siendo violada y apaleada brutalmente por un hombre blanco no una, sino dos veces, en el mismo número. (…)
>
> Entiendo la idea del efecto dramático en la narrativa, pero maldita sea, ¿debía atarse a Michonne desde arriba para ser violada y torturada? ¿Tiene una mujer negra que ser destrozada hasta lo más profundo? ¿Es un caso del arte imitando a la vida en el sentido de que si los negros son demasiado fuertes no solo se los debe detener, sino también destruir? ¿No podrías haber sometido algún personaje blanco al mismo tratamiento? No creo que lo hicieras. Nunca se ve a personajes blancos femeninos en los cómics siendo deshumanizados de esta manera. Te garantizo que el destino de Michonne no lo compartirán Supergirl, Power Girl ni, ciertamente, Wonder Woman. (…)
>
> Te evitaré una diatriba interminable sobre cómo la violación de mujeres africanas fue parte del proceso de deshumanización durante la esclavitud, pero te diré que conozco muchos lectores afroamericanos de *The Walking Dead* que también han expresado su disgusto sobre el retrato de una mujer negra violada por un hombre blanco. Algunos me han dicho que no van a leer nunca más la serie. Las lectoras negras que conozco también han expresado su disgusto. (…)
>
> No sé si puedo seguir leyendo (la serie) después de esto.[23]

[22] Lloyd, J. *Carta dirigida a Milton Caniff* (28 de marzo de 1936). Archivo personal de Milton Caniff.

[23] Abubakari, S. Carta aparecida en la sección de cartas del lector de *The Walking Dead,* n.º 32 (octubre de 2006).

AFTER YOU'RE DONE THERE BRUCE... LEAVE US TO IT. WE NEED THE PRIVACY. AND MUST THE DOOR ON THE WAY OUT.
I THINK A HALF AN HOUR COULD PROBABLY DO IT - BUT REALLY I PLAN ON DOING THIS EVERY DAY AS OFTEN AS I CAN. AND - YOU FIGURE OUT SOME WAY TO KILL YOURSELF
TELL ME, GIRL--HOW LONG DO YOU THINK IT WOULD TAKE FOR ME TO RUIN YOUR LIFE--WHATEVER YOUR SENSE OF "SECURITY--REAL.) FUCK YOU, JED
THIS IS GONNA BE FUN.

FIG. 21. Kirkman, R., Adlard, C. *The Walking Dead*, n.º 28 (junio de 2006), p. 22.

Robert Kirkman se defiende en la propia sección de cartas argumentando que toda clase de tragedias suceden en esta serie a personajes tanto blancos como negros. Como se ve el conflicto racial es un elemento inherente de la historia de EE. UU. que encuentra su reflejo en las viñetas y, sobre todo, en la reacción de la sociedad ante lo que en ellas se muestra.

5. Conclusiones

En este trabajo se ha analizado el papel de las tiras de prensa, en general, y de una obra como *Terry y los piratas* en particular, como imagen de la historia y, especialmente, de la visión que la sociedad norteamericana tenía de la China de finales de los años treinta, justo con anterioridad al comienzo de la Segunda Guerra Mundial. Esta era la época dorada del cómic de prensa como medio de comunicación que llegaba a millones de lectores, ligado siempre al periódico, lo que convertía la actividad de la lectura de este tipo de cómic en algo cotidiano y, además, fuertemente ligado a la actualidad. De esta forma, se ha visto como una serie como *Terry y los piratas* juega un papel fundamental como crónica de la historia. El aspecto particular de la serie es que está ambientada en un territorio desconocido para el ciudadano estadounidense que no ocupaba mucho espacio en una prensa ocupada fundamentalmente por la economía doméstica. Se ha mostrado como el autor poco a poco va transformando la serie en una historia exótica de aventuras a una crónica de la realidad,

impulsado por una obsesión por el realismo creada por la reacción de los propios lectores, lo que manifiesta una bidireccionalidad en la relación entre la obra como imagen de la historia y la sociedad estadounidenses. Muchos son los aspectos que se podrían analizar en este papel de crónica y de reflejo social, pero en este trabajo se han cubierto aquellos que se han considerado más relevantes, como la necesidad de la búsqueda de la riqueza en territorios exóticos consecuencia de la Gran Depresión, o la transmisión del papel de los estadounidenses en territorio chino que tan poco reflejo tenía en las noticias de la época. Finalmente, en una obra centrada en la relación entre diferentes culturas, un elemento como el de la diferencia entre razas tan intrínseco a la sociedad de EE. UU. no puede dejarse de lado. Por este motivo se ha mostrado como el tratamiento de la raza es una preocupación a la hora de afrontar una labor de este tipo y como tiene un impacto en el lector, impacto que, como se ha visto, continúa hasta nuestros días en obras más recientes. Esta preocupación por una discriminación racial hace, en muchas ocasiones, destacar elementos de una obra como discriminatorios. Sin embargo, estos elementos, en el global de la obra, no pueden entenderse de la misma manera. Pero esta preocupación por la discriminación, demuestra que es un aspecto importante de la sociedad norteamericana que encuentra su reflejo en su reacción ante las obras de ficción como se ha mostrado en este trabajo.

Agradecimientos

Este trabajo ha sido posible, en parte, gracias a la Beca Benjamin Franklin otorgada por el Instituto Franklin de la Universidad de Alcalá.

El autor quiere agradecer a Iván Pintor Iranzo por su estimable ayuda en la realización de este trabajo.

Bibliografía

Bou, N. *Diosas y tumbas. Mitos femeninos en el cine de Hollywood.* Barcelona, Icaria, 2006.

Burke, P. *Visto y no visto.* Barcelona, Crítica, 2001.

Caniff, M. «Don't laugh at the comics», en *Cosmopolitan* (1958, noviembre), pp. 43-47.

—«There had to be a choice», en *The Quill* (1937, septiembre), pp. 6-17.

—*Terry and the Pirates,* vol. 1-6. San Diego, IDW Publishing, 2007-2009.

Comolli, J. L. *Filmar para ver: Escritos de teoría y crítica de cine.* Buenos Aires, Cátedra La Ferla, 2002.

Harvey, R. C. *Meanwhile... Milton Caniff, a biography.* Seattle, Fantagraphic Books, 2007.

Ma, S. M. *The deathly embrace. Orientalism and Asian American identity.* Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000.

McElvaine, R. *The Great Depression. America 1929-1941.* New York, Times Books, 1984.

McLaughlin, R. L., Parry, S. E. *We'll always have the movies. American cinema during World War II.* Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006.

Meltzer, M. *Brother, Can you spare a dime?* New York, Alfred A. Knopf, 1969.

Mumford, L. *The culture of cities.* Nueva York, Harcourt, Brace & Co, 1938.

Susman, W. I. *La cultura como historia.* México, EDAMEX, 1987.

«El dibujante Carlos Giménez rechaza un premio», en *El País* (24 de julio de 1979), p. 40.

The New York Times. Edición del 7 de mayo de 1929, p. 15.

Analizando *Neurope*:[1] la construcción de mundo en la obra de Miguel Ángel Martín

Miguel A. Pérez-Gómez

Departamento de Comunicación Audiovisual y
Publicidad de la Universidad de Sevilla

Miguel Ángel Pérez-Gómez es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla; en la actualidad es doctor y profesor del Departamento de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Su tesis es sobre la producción audiovisual del *fandom* y la cultura participativa. Entre otros eventos internacionales ha participado en Queer Screen Cultures (University of Nottingham, 2009), las AATI Conferences (Italia, 2010 y 2011), Biografía del cómic (Universitá Ca'Foscari Venezia, 2014). Ha participado en libros como *Los héroes están muertos* (Dolmen, 2014) y es el editor del e-book *Previously On: Multidisciplinary Studies on TV Series in the Third Golden Age of Television*. También escribe sobre cómics en *El lector bicéfalo*, *Entrecomics* y *Rockdelux*.

Fecha de recepción: 4 de mayo de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 16 de mayo de 2016

[1] Se ha puesto este nombre no como algo canónico ni como un término que aparezca en sus obras, sino como una palabra que aparece en alguna de sus dedicatorias («Welcome to Neurope»), lo cual me ha parecido evocador.

Resumen

En el contexto de la creación ficcional contemporánea uno de los aspectos que más peso están adquiriendo hoy en día es la construcción de universos. Si bien actualmente se entiende como algo relacionado con la explotación de productos, no siempre es así. A lo largo de este artículo se trata de esbozar un modelo de análisis de mundo a través de la obra de Miguel Ángel Martín; un universo construido durante casi tres décadas que se ampara en el valor de los textos arcónticos.

Palabras clave: Construcción de mundos, Miguel Ángel Martín, arcóntico, cómic español

Abstract

In the context of contemporary fictional creation one of the aspects that today are gaining weight is the construction of universes. While it is now understood as something related to the exploitation of products, it is not always in this way. Throughout this article is tried to outline a world analysis model through the work of Miguel Angel Martin, a universe built for almost three decades that relies on the value of archontic texts.

Keywords: Worldbuilding, Miguel Ángel Martín, Archontic, Spanish comic

Cita bibliográfica

Pérez-Gómez, M. «Analizando *Neurope*: la construcción de mundo en la obra de Miguel Ángel Martín», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 6 (2016), pp. 34-60.

Introducción

Antes de empezar con el artículo en sí mismo es necesario aclarar un par de aspectos para entender los objetivos y las intenciones que se persiguen. En primer lugar, se trata de un artículo de investigación experimental, es un paso de un proceso por el que se busca estructurar un modelo de análisis de mundo ficcional. Este artículo es, por decirlo de alguna manera, la primera prueba mediante la cual se pretende poner en entredicho el aparataje teórico utilizado a través del cual se va a estructurar un primer modelo de análisis.

Estudiar un mundo ficcional es algo complejo que depende de muchos factores; entre ellos está la voluntad del creador. En el estudio de caso que se ha escogido, dicha unidad estructural es en muchas ocasiones consciente, y otras, inconsciente. Pero en la obra de Miguel Ángel Martín nos encontramos con un mundo paradigmático, si bien por un lado se intuye una construcción premeditada de los existentes[2] a través de los cuales se crean los mundos, espacios, cultura, sociedad, etcétera; por otro no siempre hay una voluntad de crear un mundo complejo, sino un universo de narrativas trenzadas que siguen unas corrientes temáticas, narrativas y discursivas similares, pero no siempre con una ligazón clara o directa, al menos en principio. Siempre vinculadas por un denominador común: la descripción de un espacio geográfico que podría ser una Europa en un futuro de pasado mañana, o como se ha apuntado en el título del artículo: *Neurope*.

Este sería el segundo de los motivos por aclarar: no se trata de un universo ficcional cómodo desde el punto de vista del análisis, ya que no existe una cronología clara, un espacio geográfico definido, ni una genealogía de personajes explícita, a pesar de que se puedan establecer relaciones entre estos. Son aspectos que en el acto de creación de mundos se pueden considerar como imprescindibles para la subcreación.[3]

Por un modelo de análisis de mundo

A la hora de crear una estructura de mundo debemos tener una serie de aspectos organizativos que pasan en gran parte por reconocer ciertos rasgos de aquellos textos que construyen

[2] Por existentes me refiero a todos aquellos elementos con los que el creador construye el universo. Desde personajes, vehículos, edificios, formas sociales, etcétera. Por ejemplo en la obra de M. A. Martín todos los coches son muy parecidos y sin ruedas. Podemos considerar los vehículos como un existente que unifica el universo.

[3] Subcreación es el término con el que J. R. R. Tolkien denomina a las creaciones de carácter ficcional que describen mundos más o menos complejos y estructurados.

universos ficcionales amplios. Estamos hablando de unas familiaridades que regulan los relatos. Para ello se recurrirá a conceptos teóricos a través de los cuales podemos observar que este tipo de textos tienen esa serie de características comunes independientemente de las diferencias autorales o de contenido.

Lo primero que deberemos revisar son los rasgos que caracterizan a los textos de culto: estos empezarán a darnos las pistas de cómo debe ser este tipo de obras. Para Umberto Eco, un texto de culto utiliza lo que denomina «arquetipos eternos», situaciones que han presidido las historias de todos los tiempos, incluyendo la utilización de mitos históricos y contemporáneos, de manera que «cuando todos los arquetipos irrumpen sin pudor alguno, se alcanzan profundidades homéricas. Dos clichés producen risa. Cien, conmueven. Porque se percibe vagamente que los clichés hablan entre sí y celebran una fiesta de reencuentro».[4] En el arquetipo o cliché, como lo denomina Dolezel, encontramos el que sería el primer elemento de la intertextualidad, aquel que nos ayuda a conectar los mundos ficcionales a través de los textos.[5]

Massimo Scaglioni enumera los tres rasgos que definen al texto de culto a partir del artículo de Eco. En primer lugar, la construcción de un mundo narrativo completo, itinerantemente amueblado, en el cual el aficionado pueda volver como si fuese su espacio privado y personal; que dicho texto sea desmontable, y del cual se puedan extraer personajes, escenas, diálogos, estéticas, etcétera; y para acabar, que tenga una textualidad viva, que sea un texto de textos, un cúmulo de clichés para sentar las bases de conexiones intertextuales.[6]

La definición de «texto de culto» de Umberto Eco como un discurso que puede ser desmontado en piezas, frases, escenas, personajes, situaciones, etcétera nos llevaría a la concepción que Abigail Derecho tiene sobre este tipo de textos como literatura arcóntica. La autora justifica este apelativo de la siguiente manera:

> Lo arcóntico se refiere al archivo de la palabra, y la tomo de *Mal de Archivo*, obra de 1995, de Jacques Derrida, en la que Derrida firma que todos los archivos permanecen abiertos a nuevas entradas, nuevos artefactos, nuevos contenidos. No hay ningún archivo que esté completo, cerrado o finalizado: incorporando conocimiento desplegado en referencia al archivo, este aumenta, absorbe en sí, se gana en *auctoritas*.[7]

Así pues, una de las cualidades del texto de culto definido como arcóntico es que estará compuesto de «textos que son archivos por naturaleza y son impulsados por el mismo principio ar-

[4] Eco, U. *La estrategia de la Ilusión*. Barcelona, Editorial Lumen, 1986, p. 291.

[5] Dolezel, L. *Heterocosmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid, Arco/Libros, 1998, p. 282.

[6] Scaglioni, M. *TV di culto. La serialitá televisiva Americana e il suo fandom*. Milán, Vita e Pensiero, 2006, p. 22.

[7] Derecho, A. «Archontic Literarure. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction», en Hellekson, K. y Busse, K. (eds.) *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet*. Jefferson, McFarland & Company, 2006, p. 64.

cóntico: cierta tendencia a la ampliación y la acreción que todos los archivos poseen».[8] Se trata de una obra que no tiene límites y que se convierte en tan solo una fuente que, en cierta manera, «busca» ser expandida: «Un texto arcóntico permite, o incluso invita, a escritores para entrar en él, seleccionar elementos específicos que encuentren útiles, hacer nuevos artefactos usando esos objetos encontrados, y depositar su trabajo, de nuevo, en el archivo de texto de origen».[9]

Para Hills, los textos de culto tienen una serie de «familiaridades» que los hacen similares: «autoría, narrativa indefinidamente diferida, e hiperdiégesis».[10] Estos tres aspectos surgen a modo de crítica a las tres características definitorias de Eco, que según este autor han quedado ancladas en el tiempo a causa del progreso tecnológico. La autoría es el primer concepto enunciado por Hills como rasgo definitorio de un texto de culto. Con la autoría se dota a la obra de cierta idea de calidad, de alguien ocupándose de los detalles del texto y, en parte, eleva a un texto a la alta cultura.[11]

En segundo lugar está el concepto de «narrativa indefinidamente diferida» que consiste en no resolver nunca todas las tramas argumentales generales que tengan que ver con los personajes, de manera que estos nunca estén definidos por completo. Este concepto de apertura lo podemos aplicar a la idea de literatura arcóntica: el texto como un archivo del cual coger elementos y al que, al mismo tiempo, se puedan añadir otros. Otro efecto secundario de este tipo de narrativa es la aparición de personajes que siempre tienen la misma edad dando lugar a unas historias resistentes a la realidad exterior.[12]

En tercer lugar está la hiperdiégesis, esto es, la creación de un espacio narrativo vasto del que tan solo se muestra una pequeña parte. Este concepto enlaza con la idea de «narrativa enciclopédica» enunciada por Murray. La hiperdiégesis de los textos, en su afán de crear universos completos, da lugar a un mayor número de huecos, con lo que las posibilidades de reescritura y apropiación aumentan. Para Wolf incluso los mundos más cerrados pueden ser difíciles de ver en su totalidad y de ser completos.[13]

La construcción de mundos de ficción, subcreación,[14] está normalmente limitada por las líneas argumentales. Si se enriquece el *background*, la historia no avanza; el trasfondo se enriquece a través de apéndices, mapas, cronologías, glosarios, etcétera. Así podemos establecer una pequeña diferencia entre creador y autor y el subcreador: este es un tipo especial de autor

[8] *Ibid.*, 64.

[9] *Ibid.*, 65.

[10] Hills, M. *Fan Cultures*. Londres, Routledge, 2002, p. 131.

[11] *Ibid.*, p. 133.

[12] Bick, I. J. «Star Trek, Latency, and the Neverending Story», en *Cinema Journal*, vol. 35, n.º 2 (Invierno 1996), pp. 44-52.

[13] Wolf, M. J. P. *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Nueva York, Routledge, 2012, p. 2.

[14] J. R. R. Tolkien añade el prefijo sub para distinguirlo de la creación de Dios. En *ibid.*, p. 6.

que deliberadamente construye un mundo imaginario.[15] En ese proceso de elaboración se hace una puesta a cero de los estándares del mundo primario (el real) creando una nueva flora, fauna, lenguajes, geografía, etcétera.[16] Esto implica una reconfiguración a nivel nominal en la que se ha de crear un nuevo lenguaje y dar nuevos nombres a cosas existentes. En el ámbito cultural, el subcreador concebirá nuevos objetos, artefactos tecnológicos, conceptos, costumbres, instituciones, etcétera. Normalmente surgen a partir de combinaciones de culturas existentes. En el campo de lo natural, deberá crear nuevos tipos de plantas, animales y nuevas especies y razas.[17] En el nivel ontológico, se determinan «los parámetros de existencia del mundo, esto es, la materialidad y las leyes de la física, espacio, tiempo y todo aquello que constituye dicho mundo».[18] A partir de estos niveles se subcrea con integridad y consistencia.

Para Wolf los mundos imaginarios son inevitablemente incompletos[19] y la meta del subcreador es generar esa ilusión de integridad.[20] La consistencia se mide por el grado en el que el mundo es plausible, viable y sin contradicciones. Esta requiere una integración de elementos, los cuales han de estar interconectados.[21] La narrativa es la estructura subcreativa más habitual y se necesitan tres elementos básicos para que un mundo exista: «un espacio en el cual las cosas puedan existir y los eventos puedan tener lugar, una duración o un periodo de tiempo en el cual los eventos puedan suceder [y] un personaje o personajes que se pueda decir que habitan en el mundo».[22]

Se suele utilizar una serie de herramientas que ayudan a articular esos tres elementos sin entorpecer la narrativa: los mapas, las cronologías y las genealogías. Los primeros sirven para unificar el espacio y relacionarlo; las cronologías para organizar los eventos y la historia de ese mundo que dan pie a secuencias causa-efecto; y las genealogías son utilizadas para saber cómo están relacionados unos personajes con otros.[23] La profundidad en la construcción de los elementos básicos a través de esas herramientas repercutirá en la profundidad del nivel ontológico. El calado de dicho nivel vendrá determinado por la cimentación de cada una de las cinco estructuras que definen lo ontológico de la subcreación: por un lado, está la naturaleza, flora, fauna y física; la cultura, determinada por los habitantes y la historia de dicha civilización; desde la estructura cultural surge la lengua, lo que se puede expresar y cómo hacerlo; la mitología surge de los niveles anteriores y de cómo es entendida la cultura; y la filosofía, la visión del mundo.[24]

[15] *Ibid.*, p. 23-24.

[16] *Ibid.*

[17] *Ibid.*, p. 35-36.

[18] *Ibid.*, p. 36.

[19] *Ibid.*, p. 38.

[20] *Ibid.*, p. 39.

[21] *Ibid.*, p. 43.

[22] *Ibid.*, p. 154.

[23] *Ibid.*, p. 154-155.

[24] *Ibid.*, p. 155.

En la estructura de la naturaleza se enmarcan las leyes de la física y como operan en este mundo;[25] en el de la cultura se vincula a la naturaleza con la historia, de esta devienen las costumbres, tradiciones, lenguaje y mitología, formas de vestir;[26] la cultura generada depende en gran parte de la habitabilidad y el *background* creado por el autor.[27] En el nivel mitológico tienen lugar una colección de narrativas que ayudan a entender el contexto histórico y social del mundo.[28] En cuanto a la filosofía, se trata de un nivel que nos ayuda a entender el mundo a través de los puntos de vista de los personajes, sus acciones y las consecuencias de estas.[29]

En el tipo de universo que vamos a analizar deberemos tener en cuenta como se enlazan las diferentes narrativas, lo que se denomina como narrativas trenzadas. Estas pueden no tener ningún tipo de conexión; desarrollarse a través de hilos narrativos paralelos en los cuales la conexión es temática, existe contraste entre personajes, pero sin conexión entre ellos (trenzado temático); en el caso de las narrativas de trenzado diegético los múltiples hilos comparten tanto localizaciones como personajes y otro tipo de detalles, pero no existe ningún tipo de vínculo entre estas; para acabar, estarían las narrativas con un trenzado causal, en las cuales existe vinculación por la que una narrativa iniciada en un texto puede finalizar en otro.[30] Complementando estas dos últimas vertientes están las historias anidadas, por las que se relacionan unas historias dentro de otras en un universo dado; estas son utilizadas habitualmente no tanto para hacer avanzar el relato como para asentar el mundo y construir un tejido narrativo.

Sin embargo, la construcción de un mundo no depende solo de la constitución física del espacio, sino también de los personajes que estén en él. Por ello Dolezel establece que hay dos tipos de mundo: el unipersonal y el multipersonal. El primero de ellos es un mundo en el cual la intencionalidad aparece como una cualidad mental, ya que se trata de un mundo interior con una estructura precaria y artificial en el que solo tiene cabida una única persona. Los mundos multipersonales son aquellos en los que existen como mínimo dos personas, lo cual nos da una posibilidad de interacción mínima en función de la actuación social y, sobre todo, una fuente inagotable de mundos posibles.

La interacción nos ofrece la posibilidad de la «narración autorizada»,[31] esto es, hacer «real» algo que existe en la mente de alguno de los interlocutores, ya que es su experiencia la que lo pone en el mundo y la palabra la que lo autoriza. La narración viene verificada por los narradores y los personajes ficticios.[32] Pero sucede que, a lo largo de la interacción de los per-

[25] *Ibid.*, p. 172.

[26] *Ibid.*, p. 179.

[27] *Ibid.*, p. 180.

[28] *Ibid.*, p. 189.

[29] *Ibid.*, p. 192.

[30] *Ibid.*, p. 199.

[31] Dolezel, L. *Op. cit.*, p. 214.

[32] *Ibid.*, p. 217.

sonajes, hay cosas que se explican, se autorizan y se convierten en un hecho, y otras de las que no se sabe, se intuyen tan solo o se las cita de manera escueta y se convierten en un hueco.

Este concepto dual *hueco / hecho*[33] consiste en que el primero hace referencia a aquello que se omite dentro de una narración, mientras que el hecho es aquello explicado dentro de la misma. Ambos conceptos se conjugan con lo implícito, aquello que se presupone de un texto. El nivel de canonicidad de un texto viene definido por la apertura del mundo creado. En el caso de que se trate de un mundo abierto, aquel en el que se puede seguir añadiendo material, se deberán establecer grados de canonicidad que tendrán que ver con los niveles de autoría que, en el caso que nos ocupa, están todos al mismo nivel.

El concepto de mundo en la obra de Miguel Ángel Martín

Tras ver los aspectos teóricos que se van a tener en cuenta a la hora de analizar este universo ficcional, vamos a pasar a desglosar las obras que se incluirán en este trabajo: *Anal Core* (2010), *Big Whack!* (2001), *Bitch* (2008), *Brian the Brain* (2005), *Bug* (2011), *Cyberfreak* (1996-1997), *Días felices* (2001), *Hard On* (2010), *Jelly Beans* (2009), *Keibol Black* (1997-2003), *Life Fading* (1995-2003), *Mitos del pop* (2014), *Neurohabitat* (2005), *Out of my brain* (2014), *Playlove* (2008), *Psico Lab Monqi* (2012), *Psychopathia Sexualis* (2010), *RubberFlesh* (1993-1996), *Sicotronic Records* (2002), *Snuff 2000* (2010), *Surfing on the Third Wave* (2009), *The Space Between* (1999), y los microrrelatos *Daddy* (2009), *Models* (2009) y *Neuroworld* (2009).[34]

Se quedan fuera obras como *Kyrie Nuevo Europeo* (1996-2001), *Barny* (2001), *Atolladero-Texas* (1995) con guion de Óscar Aibar y *Crónica Negra* (1997). En el caso de *Kyrie* por no ser un mundo habitado por humanos, al igual que *Barny,* y en el caso de *Atolladero-Texas* por ser una obra que, a pesar de compartir bastantes rasgos estéticos con el resto de la obra del autor, no se circunscribe al universo que veremos a continuación en aspectos como el tratamiento de los temas o la definición del espacio narrativo. También quedan fuera adaptaciones cinematográficas, como *Snuff 2000* (Borja Crespo, 2002), la obra de teatro *Kyrie, Nuevo Europeo* (2004) o el largometraje *Neuroworld* (Borja Crespo, 2014), ya que el orden jerárquico de las mismas es el de adaptación, es decir, traducir la obra de un medio a otro, y porque no pretenden expandir el universo que podemos denominar como central y periférico.

El primer aspecto que debemos aclarar a la hora de estructurar un universo desde un punto analítico consiste en reconocer la centralidad de la narrativa de los textos. En un principio se pueden reconocer en la obra de Miguel Ángel Martín cuatro grandes bloques narrativos / temáticos diferentes, a partir de los cuales se establece una línea que ayuda a construir el universo global. Las cuatro líneas principales son:

[33] *Ibid.*, p. 241.

[34] Para este artículo se han utilizado las ediciones más recientes disponibles. Por lo que las fechas indicadas se corresponden a la edición utilizada, lo cual no siempre coincide con la primera edición del título en cuestión.

- La primera línea de universo argumental orbita sobre el mundo de la obra *Brian the Brain*, en el que se desarrollan una serie de tramas transversales que se centran en la vida de este personaje. En los primeros relatos, tiene como tema central la infancia en la intersección de los nuevos medios y las nuevas tecnologías pero sin dejar de lado el aspecto social del relato. Los textos implicados son:

Brian the Brain ⇨ *Motor Lab Monqi* ⇨ *Out of my brain* ⇨ *Life Fading* ⇨ *Días felices*

- Una línea en la que prevalecen los valores de crónica social por encima del resto de narrativas, es también la más amplia y con un gran número de conexiones. Esta tiene como eje central la obra *Surfing on the Third Wave* (*SOTTW*).

Surfing on the Third Wave ⇨ *Bitch* ⇨ *Jelly Beans* ⇨ *Sicotronic Records* ⇨ *Life Fading*. Y de manera periférica *Anal Core*.

- Una tercera línea narrativa, que viene articulada por el relato de ficción dentro de la ficción, sería la de aquellos títulos que se mueven de manera más consolidada en el relato de género, concretamente en el de ciencia ficción y la acción. Esta trenza narrativa tiene su centralidad narrativa en *Rubber Flesh*.

Rubber Flesh ⇨ *Cyberfreak* ⇨ *Keibol Black* ⇨ *The Space Between*

- La línea sexual / ambiental pasa de ser central a transversal, es la que mejor define el universo en muchos sentidos, como las relaciones personales y sociales, el sexo en cualquiera de sus formas y la «permisividad» hacia las tendencias más extremas. Es un bloque narrativo en el que los personajes se definen a través de sus acciones. No existe una centralidad pura dentro del relato, pero podemos partir de *Psychopathia Sexualis* como el relato central de este bloque, aunque no en el mismo sentido que en los bloques anteriores.

Psychopathia Sexualis, *Snuff 2000*, *Hard On*, *Anal Core*, *Neurohabitat*, y una serie de relatos cortos como *Daddy*, *Models* o *Neuroworld*.

Debemos entender que este universo narrativo se ha ido construyendo a lo largo de más de dos décadas, por lo que la centralidad por bloques es solo un aspecto organizativo que en primera instancia nos permite reconocer la influencia de unos textos sobre otros en las diferentes líneas de los universos narrativos. El periodo de tiempo en el cual se ha desarrollado esta subcreación, en cierta manera, nos puede llevar a pensar que ningún texto tiene una centralidad global, pero podemos reorganizar las cuatro líneas anteriores en función de las referencias que tienen lugar en cada uno de los textos centrales.

Dicha reestructuración atiende a la necesidad de encontrar qué texto tiene más peso que otros dentro de esta subcreación. En las gráficas que siguen a continuación, las flechas que salen del texto central indican que aparecen como referencia en otros textos, si otros textos convergen sobre este se indicaran como flecha entrante.

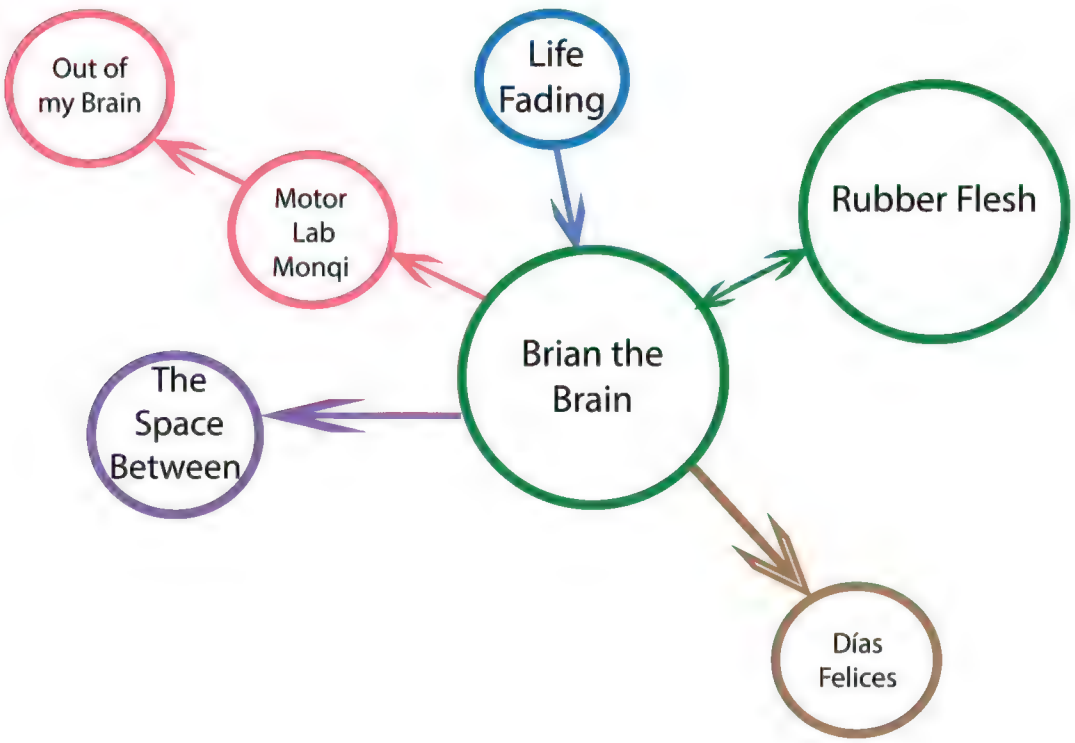


FIG. 1. Área de influencia de *Brian the Brain*. (Elaboración propia).

Como se puede apreciar en la FIG. 1, *Brian the Brain* es quizás el título más referencial dentro de la obra del autor leonés. Brian aparece en obras como *The Space Between*,[35] en una prolongación narrativa del recopilatorio; en *Rubber Flesh*[36] como amigo de los hijos de Monika Ledesma; y en *Días felices*[37]como compañero de escuela de los niños protagonistas. También hace acto de presencia en *Life Fading*, lo cual establece vínculos con *Playlove*,[38] *SOTTW*[39] y *Bug*.[40] A *Life Fading* le dedicaremos, más adelante, un poco más de atención ya que Boris F., el protagonista, deviene central en la cohesión de este universo. Luego existen las continuaciones diegéticas del personaje en las obras *Motor Lab Monqi* y *Out of my Brain*, que exploran la adolescencia y la madurez de este personaje. En estas se produce un fenó-

[35] Martín, M. Á. *The Space Between*. Madrid, La Factoría de Ideas, 1999, p. 89.

[36] Martín, M. Á. *Rubber Flesh. Dos.* Barcelona, La Cúpula, 2000, p. 11-12.

[37] Martín, M. Á. *Días felices*. Madrid, La Factoría de Ideas, 2001, p. 42.

[38] Martín, M. Á. *Playlove. Donde las calles no tienen nombre*. Madrid, Rey Lear, 2008, p. 217.

[39] Martín, M. Á. «Surfing on the Third Wave», en Martín, M. Á. *Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, p. 87.

[40] Martín, M. Á. *Bug*. Madrid, Reino de Cordelia, 2011, pp. 36-39.

meno similar al que se puede observar en *Rubber Flesh*: a medida que avanza la historia gana en independencia perdiendo la necesidad de establecer referentes con otras obras.

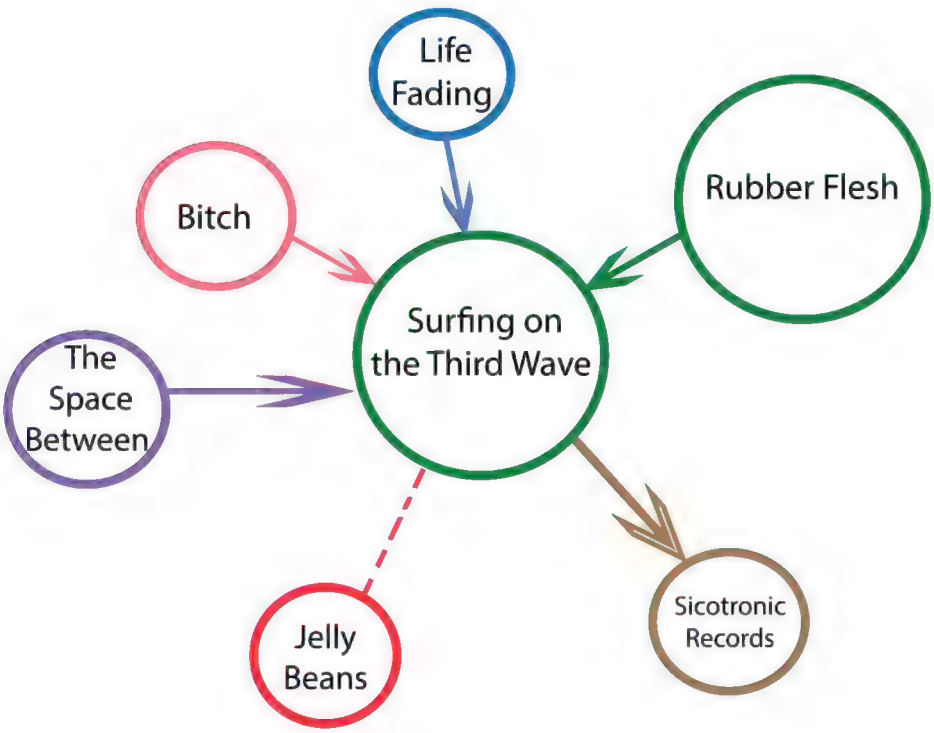


FIG. 2. Área de influencia de *Surfing on the Third Wave*. (Elaboración propia).

Surfing on the Third Wave (FIG. 2) es donde se plasma todo el concepto de subcreación de Miguel Ángel Martín: ideología, relaciones sociales, sistema político y, sobre todo, la intersección de las nuevas tecnologías en la historia y la sociedad, y la manera en la que estas transforman los usos y costumbres humanos. A pesar de ello *SOTTW* es la narrativa más concentrada y que menos referencias tiene en otros textos centrales o periféricos. En esta obra vemos referencias a *The Space Between,*[41] *Life Fading* y *Sicotronic Records.*[42] De esta parte Bitch, un personaje que más adelante tiene su propia serie y una expansión de la misma. *Life Fading* sigue teniendo la misma importancia mostrando una gran capacidad para concentrar y unir las obras que componen este universo. En este caso, *Jelly Beans* se ubica dentro de este universo por el espacio definido, por el tipo de personajes y por manejar los mismos parámetros que la serie central. Se habla también de biosilicona, componente con el que se reconstruyó el cuerpo de Monika Ledesma, protagonista de *Rubber Flesh.*[43]

[41] Martín, M. Á. «Surfing on…», p. 129.

[42] Martín, M. Á. *Sicotronic Records.* Madrid, Subterfuge Comix, 2002, p. 29.

[43] Martín, M. Á. «Surfing on…», p. 91.

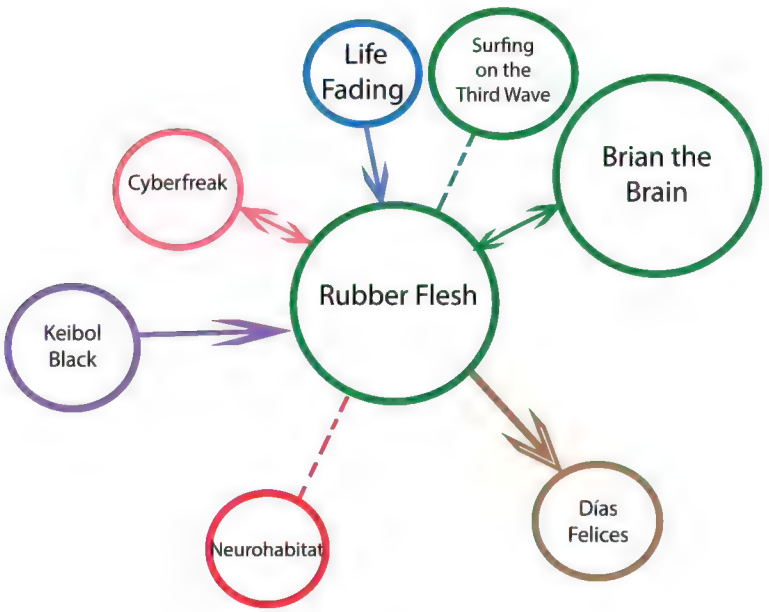


FIG. 3. Área de influencia de *Rubber Flesh*. (Elaboración propia).

Rubber Flesh (FIG. 3) encabeza el bloque de títulos que se centran en un uso de los géneros narrativos más acentuado. La obra protagonizada por Monika Ledesma es de ciencia ficción-acción y en un principio podría parecer que es la que, por ese rasgo, podría tener menor vinculación con el resto de textos. Aunque ya se ha mencionado en los bloques anteriores, se cita en *SOTTW* y Boris F. reaparece como personaje internarrativo recurrente, aparece Brian, Riki[44] de *Cyberfreak*, *Keibol Black*[45] y hay menciones sobre el aislacionismo que nos llevan a *Neurohabitat*.[46]

El resto de obras analizadas no tienen una conexión directa con ninguna de las obras citadas anteriormente, pero definen diferentes aspectos que devienen centrales en el universo. Podríamos estar hablando de los niveles referidos a la mitología, no entendida como se puede hacer con los textos clásicos, aspectos sociales y filosóficos. Uno de los aspectos centrales de la obra de Miguel Ángel Martín es el sexo y la sexualidad: *Psychopathia Sexualis*[47] es una antología de la cual podemos extraer una compilación de diferentes prácticas sexuales, la gran mayoría parafilias que se irán viendo a lo largo del resto de obras, tanto las interconectadas narrativamente como las que no lo están. En *Snuff 2000* el exponente narrativo crece ya que se trata de una serie de microrrelatos en los que un par de realizadores de películas

[44] Martín, M. Á. *Rubber Flesh. Tres*. Barcelona, La Cúpula, 2001, p. 37.

[45] Martín, M. Á. *Rubber Flesh. Dos*. Barcelona, La Cúpula, 2000, p. 35.

[46] *Ibid.*, p. 48.

[47] Algunas de las piezas que componen esta antología no podrían considerarse dentro de este universo ya que son reconstrucciones de crímenes reales.

snuff producen sus películas; sería una traslación de las prácticas vistas en la primera obra y la exposición pública que supone la grabación y comercialización de las mismas.

Hard On incide, al igual que *Psychopathia Sexualis,* en aspectos meramente sexuales. *Anal Core* establece una línea mucho más amplia en la que se reconsideran las relaciones sociales convencionales que van desde las prácticas sexuales a las nuevas formas de sociedad. *Neurohabitat* muestra de manera focalizada las pautas aislacionistas que aparecen a lo largo de obras como *Anal Core* y en personajes como Alex, el hijo de Monika Ledesma. Los microrrelatos *Models*, *Daddy* y *Neuroworld* aportan una visión global actualizada sobre las formas de actuar en diferentes situaciones. Son ampliaciones de universo sin mayor impacto narrativo en las narrativas centrales. Se concentran en aspectos muy concretos como el mundo de la imagen, la paternidad y la influencia de la cultura de masas por encima de los gustos personales, y su función es hacer crecer el universo.

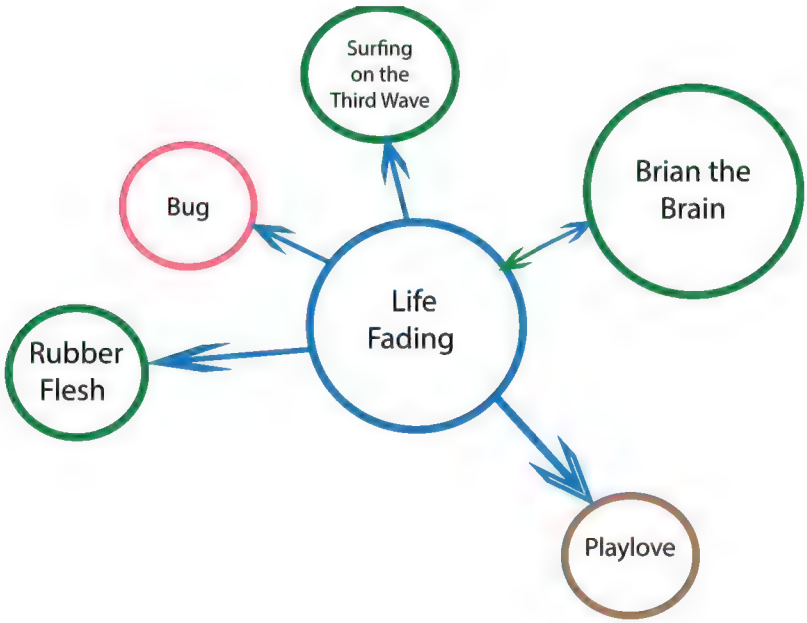


FIG. 4. Área de influencia de *Life Fading* como texto anidado. (Elaboración propia).

Como se ha podido apreciar, las tres líneas narrativas del universo tienen aproximadamente el mismo nivel de influencia las unas sobre las otras, aunque es *Rubber Flesh* en la que convergen más referencias del resto de obras. Pero es un título menor, que surge como complemento a la publicación de *Brian the Brain*, el que se convierte en el nexo narrativo que conecta todo el universo. Boris F., el protagonista de *Life Fading*, aparece en *SOTTW*, *Brian the Brain*, *Playlove* y *Bug*; y en *Life Fading* se hace referencia a *Brian the Brain*[48] y *SOTTW*[49] (FIG. 4). Pero

[48] Martín, M. Á. «Life Fading – Death Plan» en Martín, M. Á. *Brian the Brain*, n.º 7. Barcelona, La Cúpula, 2000, pp. 22-30.

[49] *Ibid.*

lejos de convertirse en un personaje anecdótico, Boris F. deviene en un existente narrativo que nos ayuda a organizar, o al menos a intentarlo, cierta cronología sobre la obra de Miguel Ángel Martín.

Cuando hablamos de realizar una cronología debemos referirnos a una serie de recursos y técnicas de escritura que tienen que ver con la relación de textos entre ellos. La única fecha que tenemos a ciencia cierta es el año 2000: los protagonistas de *SOTTW*[50] fueron concebidos como un intento por parte de los padres de que estos fueran los primeros niños del milenio. Sin embargo, no tenemos ninguna otra fecha que nos ayude a situar el momento presente en el que tiene lugar el relato de estos jóvenes.

El evento central de este universo tiene lugar en el capítulo «Death Plan»[51] de *Life Fading*, en el que Boris F. tiene un encuentro con Brian, y este tiene su contrapartida en el relato propio de Brian.[52] En ese mismo capítulo de *Life Fading*, Roman B., el médico amigo de Boris, le habla de trepanación y de un debate al que ha ido, el cual se puede ver en el capítulo de *SOTTW* «I. T. A. G.»,[53] en el que Raúl es entrevistado junto con el doctor en la cadena televisiva The Space Between. Dicho evento también está referenciado en el capítulo de *Rubber Flesh* «Brain Drain».[54] Gracias a esta conversación entre Boris y Román podemos organizar el resto del universo.

Life Fading es una serie de microrrelatos que giran en torno a Boris F., el primer representante del Estado autorizado para aplicar la eutanasia desde que esta se institucionalizó.[55] Uno de los más firmes defensores de ese derecho es el citado anteriormente Roman B., médico que gestiona los casos en los que Boris tiene que aplicar la muerte. No obstante, el matiz de este personaje no es el de ser un simple ejecutor sino que también dona semen para fecundación in vitro, incluso se ofrece a fecundar a mujeres realizando el coito, dicho con sus propias palabras: «¡Yo no soy un asesino! ¡Me pagan por poner inyecciones y por hacerme pajas!».[56] Boris se ha convertido, tanto por su profesión como por su actitud y aspecto (cabeza afeitada y gafas de sol), en un personaje popular y reconocible para los habitantes de este universo. De ahí que funcione tan bien como nexo cohesionador. En todos los relatos que aparece se le reconoce por su labor, por lo que podemos estipular que con el fin de la ley en pro de la eutanasia, que tiene lugar en la última entrega de este título[57] como el cie-

[50] Martín, M. Á. «Surfing on…», *op. cit.*, p. 62.

[51] Martín, M. Á. «Life Fading – Death…», *op. cit.*, pp. 22-30.

[52] Martín, M. Á. *Brian the Brain*. Barcelona, La Cúpula, 2005, p. 110.

[53] Martín, M. Á. «Surfing on…», *op. cit.*, pp, 123-132.

[54] Martín, M. Á. *Rubber Flesh* II, p. 26.

[55] Martín, M. Á. «Life Fading – Deliverance», en Martín, M. Á. *Brian the Brain*, n.º 5. Barcelona, La Cúpula, 1998, p. 20

[56] Martín, M. Á. «Life Fading – Euro Cease», en Martín, M. Á. *Brian the Brain*, n.º 1. Barcelona, La Cúpula, 1995, p. 29.

[57] Martín, M. Á. «Life Fading – Life Fading», en Martín, M. Á. *Brian the Brain*, n.º 8. Barcelona, La Cúpula, 2003, pp. 27-30.

rre de un periodo concreto de la narración, acaba el reconocimiento del mismo, por lo que nos da una idea de lo apretados que son los hilos narrativos fuertes que vinculan el resto de historias. «Death Plan» es un ejemplo de relato anidado, que rellena un hueco en los textos principales y que le da continuidad al universo, no hace avanzar la historia pero sí trenzar y ampliar el universo. Por supuesto, Boris F. es también un personaje anidado que ancla los relatos centrales por completo con los periféricos.

Existe otro nodo narrativo, pero esta vez situado en un espacio concreto: el colegio donde Brian cursa estudios de primaria. En este centro confluyen los hijos clónicos de Monika Ledesma y el hijo menor de los Chambers, tal y como se puede apreciar en la prolongación de *The Space Between*, en el que el niño protagonista, tras llevar unos años en la Tierra, posee una Polaroid en la que aparece junto a Brian y Alex, hijo de Monika. Por lo que se conecta el universo de Brian con la historia de la familia Chambers y con el resto del universo ficcional. Lo mismo sucede con *Días felices*, donde Brian es compañero de Tina y Jerry, protagonistas de este título.

En torno a este centro escolar nos encontramos otro evento que articula la vinculación entre *Rubber Flesh* y *Brian the Brain*. El autor decide narrar un evento compartido en «Deep Freeze Brain»[58] de *Brian the Brain* y «Deep Freeze Brain»[59] de *Rubber Flesh*, en el que Alex lleva el cerebro de un asesino que la madre conserva en la nevera para impresionar a los compañeros del colegio. La historia se inicia en *Rubber Flesh* con «Brain Drain»,[60] entrega en la que, tras un intento de asesinato, Monika succiona el cerebro del atacante en un recipiente y el hijo lo lleva al colegio en este capítulo. En ambas entregas Brian trata de leer el cerebro mientras este se va pudriendo. La resolución en *Brian the Brain* tiene lugar en el mismo recinto escolar, la de *Rubber Flesh* sucede en la casa de Monika.

Esta escuela también une a Brian con *SOTTW*. Sandra, una de las protagonistas de *SOTTW*, es profesora de Brian tal y como se puede apreciar en «The voice of the Sand» en *Brian the Brain*.[61] Otra conexión entre ambos títulos es la aparición del grupo de música electrónica terminal *Rollkomando* en *Brian the Brain*[62] y en el futuro cuando solo queda un miembro en *Sicotronic Records*,[63] en la cual en una viñeta aparece el grupo de amigos de *SOTTW* con Raúl ya trepanado.

Surfing on the Third Wave contiene, como se ha visto, un vínculo con el resto del universo. Aunque con el título con el que mantiene una relación directa y fuerte es con *Bitch*. Lo que en principio parece un *spin off* se trata realmente de una paracuela-precuela en la que

[58] Martín, M. Á. *Brian...*, *op. cit.* (2005), p. 47.

[59] Martín, M. Á. *Rubber Flesh* II, pp. 40-44.

[60] *Ibid.*, p. 29.

[61] Martín, M. Á. *Brian...*, *op. cit.* (2005), pp. 57-63.

[62] *Ibid.*, p. 57.

[63] Martín, M. Á. *Sicotronic...*, *op. cit.*, p. 29.

se explica la historia de una joven grafitera que participa en grupos de activistas antisistema y lleva una forma de vida alternativa al *mainstream*, opuesto a los protagonistas de *SOTTW*. La historia que se relata en esta obra sucede de manera paralela a los eventos iniciales de *SOTTW*. Este personaje vuelve a aparecer en la recta final de este último título, la primera aparición tiene lugar en «Bitch»[64] y se reincorpora en «Spraycan».[65] El encuentro entre Oskar, uno de los protagonistas de *SOTTW*, y Bitch se reescribe en la última página de «Global Peace»,[66] último capítulo de *Bitch. Mitos del pop*, el cómic hecho con motivo de la exposición dedicada al arte pop que tuvo lugar en el Museo Thyssen-Bornemisza, utiliza a Bitch para recorrer la exposición en un tipo de texto que no deja de ser una especie de transposición diegética en la que se traslada al personaje a un contexto contemporáneo alejado de su cronotopo habitual. A medida que avanza el relato cada una de las narraciones se va independizando del resto, quizás *SOTTW* sea la que continúe con una vinculación mucho más fuerte a un texto concreto, *Bitch*. Pero tanto en la recta final de *Rubber Flesh* como en la de *Brian the Brain* empieza a haber una desvinculación de manera definitiva del resto de historias, al menos en el aspecto narrativo. Aunque en el caso de Brian es similar, más adelante se prolonga el relato sobre Brian con dos obras independientes: *Motor Lab Monqi* y *Out of my Brain*, que exploran tanto la adolescencia como la adultez de Brian.

En la FIG. 5 se hace una aproximación cronológica de los acontecimientos y de cómo influyen unos sobre otros. Las obras que definen el universo funcionan a modo de transcuela, procurando una narración global sobre aspectos sociales, culturales y de costumbres sobre el total de la subcreación. El relato global se construye a modo de precuelas, tal como se puede apreciar en algunos fragmentos donde se construyen una serie de nodos que ayudan a reforzar dicha idea.

Una vez vistas las líneas de universo y como están relacionadas, y tras una aproximación a la estructuración cronológica, pasamos a aplicar aquellos elementos vistos en el apartado teórico, empezando por Umberto Eco y las tres características del texto de culto. En primer lugar, la creación de un espacio amueblado que como lectores podemos reconocer (la arquitectura, los coches, los espacios interiores, la bisutería, etc.) nos da la sensación de un espacio narrativo compartido y, como se ha podido apreciar, al menos en el núcleo duro de la narración. La utilización de personajes y situaciones existentes de la puesta en escena ayuda a construir la idea de desmontabilidad: utilizar unos personajes de unos relatos en otros, por ejemplo *Keibol Black* en *Rubber Flesh,* el relato explicado en dos partes «Deep Freeze Brain» o escenarios como el hospital en el que trabaja Boris, Bio Lab, o la discoteca Deep Ice que aparece en *Rubber Flesh* y *Cyberfreak*, o el Tuxedo Crash Park en *SOTTW* y *Motor Lab Monqi*. En cuanto a la cita de citas a la que se refiere Eco, tiene que ver con cierta extractabilidad del texto, en este caso se mueve por una construcción de arquetipos genéricos en torno

[64] Martín, M. Á. «Surfing on…», *op. cit.*, p, 43.

[65] *Ibid.*, p. 193.

[66] Martín, M. Á. *Bitch.* Roma, Purple Press, 2008, p. 116.

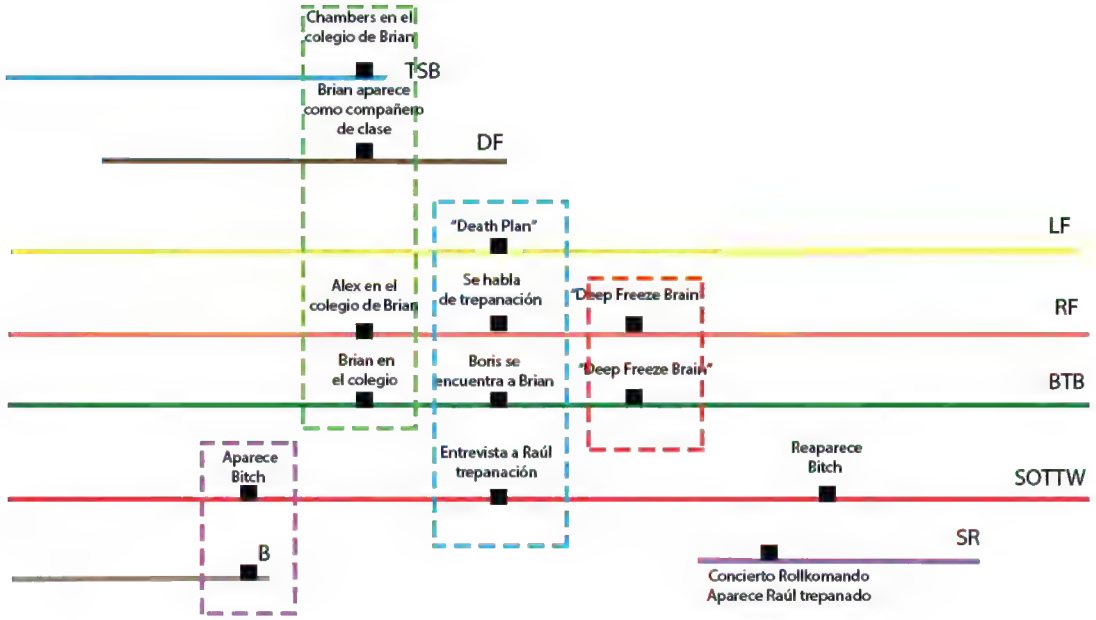


FIG. 5. Aproximación cronológica a los eventos que generan cohesión en este universo. (Elaboración propia).

a los personajes, pero sobre todo por la idea de tener unos personajes que son ubicables en cualquier situación que tenga lugar en dicho universo.

Hills apunta a otros tres rasgos, pero nos quedamos con tan solo dos. La autoría, al menos en el caso que nos ocupa, no es relevante, ya que es el mismo autor el que se ocupa de describir todo el universo y no existe creación delegada que jerarquice ni situaciones, personajes o un título por encima de otro. La narrativa indefinidamente diferida viene marcada por la poca clausura narrativa, y esta se produce en gran medida por cierres focalizados en personajes y situaciones concretas. El flujo narrativo entre *SOTTW* y *Bitch* muestra una bipolaridad en el contexto social mostrado entre ambas historias: uno de clase media conformista y otro de activismo social *underground*; dicha dualidad nos ayuda a construir la imagen de una narrativa amplia. Lo mismo sucede con la hiperdiégesis aplicada a esta subcreación en la delimitación de un espacio narrativo amplio.

Se ha mostrado anteriormente cierta centralidad de la infancia como temática por el uso de niños dentro de los diferentes títulos. En la escuela donde cursa sus estudios Brian encontramos a personajes de *Días felices*, *Rubber Flesh* y *The Space Between*. La relación de Brian con el hijo menor de los Chambers nos hace pensar en la amplitud del espacio descrito y de lo poco que se nos narra. Lo mismo sucede con aquellas obras que están destinadas a definir el universo, desde *Psychopathia Sexualis* a *Neurohabitat* y sobre todo *Anal Core*, centrada en realizar una investigación social en la nueva sociedad europea descrita por Martín. Estas

FIG. 6. Boris F. en viñetas de *Brian the Brain* (p. 110), *SOTTW* (p. 87) y *Playlove* (p. 217).

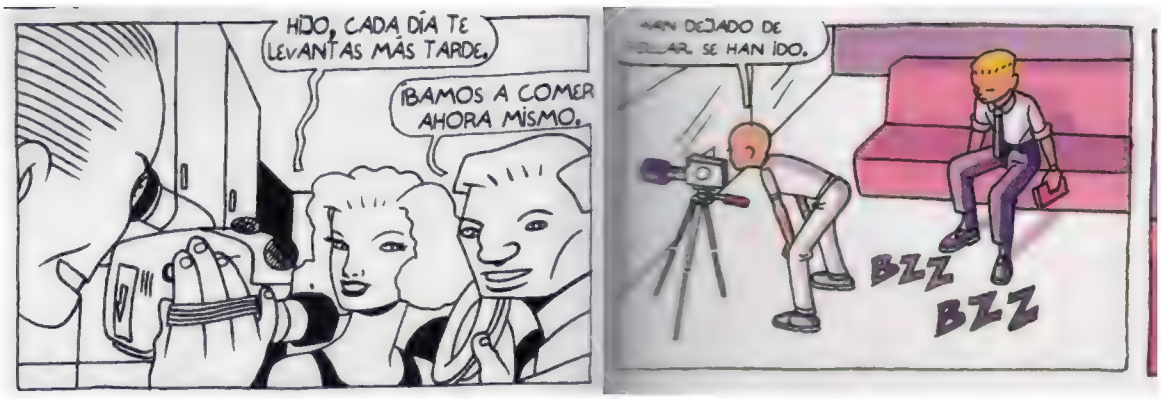


FIG. 7. Viñetas de unos personajes grabando su vida y la de los otros. «Video Drill» en *Anal Core*[67] y *SOTTW* (p. 99).

apuntan a un espacio amplio, a pesar de que los relatos centrales insisten en la idea de una única ciudad o una urbe con un área metropolitana inmensa.

Todas estas ideas se complementan con una central: estamos ante un universo puramente arcóntico. Este se construye poco a poco y va incluyendo existentes que van desde los personajes hasta las actitudes, situaciones, vehículos, la arquitectura, parásitos o bisutería / joyería. A continuación vamos a mostrar unos ejemplos de manera ilustrada:

Boris F. es un claro ejemplo de personaje de archivo, aparece en *Life Fading*, *Brian the Brain*, *Rubber Flesh*, *Playlove*, *Bug* y *SOTTW*. Se aparta de lo anecdótico para ayudar a unificar el universo y convertirse en un personaje nodal (FIG. 6).

Uno de los principales valores de la obra de Miguel Ángel Martín es el de crónica; concretamente la injerencia de las nuevas tecnologías y la primacía de la imagen en el ámbito del hogar que se convierte en un rasgo que aparece en todas sus obras (FIG. 7).

[67] Martín, M. Á. «Anal Core», en Martín, M. Á. *Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010, p. 142.

La normalidad con la que los protagonistas llevan a cabo prácticas sexuales poco convencionales de manera habitual y como estas definen gran parte de la personalidad de los personajes (FIG. 8).

FIG. 8. El sexo y las parafilias como parte importante de los personajes, desde el marginal en *The Space Between* (p. 11), al más convencional en *Jelly Beans* (p. 237).

ESTÁ LLOVIENDO.
QUITA AL MENOS ESA MÚSICA DE ROCK RATONERO CON LA QUE LLEVAS DANDO LA BRASA TODO EL CAMINO.
¿QUÉ PASA? ¿TAMPOCO OS GUSTA LA MÚSICA?
A MÍ, SÍ.
VROOM
Martín

FIG. 9. Los coches sin ruedas, uno de los existentes arcónticos fijos que recorre todo el universo de M. A. Martín. Viñetas de *Keibol Black*,[68] *Cyberfreak*[69] y *Rubber Flesh*.[70]

[68] Martín, M. Á. *Keibol Black.* Tomo II. Madrid, La Factoría de Ideas, 1997, p. 62.

[69] Martín, M. Á. «Cyber Freak – Crash», en *El Víbora*, n.º 197-198. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 64.

[70] Martín, M. Á. *Rubber Flesh.* Cuatro. Barcelona, La Cúpula, 2002, p. 60.

Los vehículos sin ruedas son algo que aparece desde el principio de su obra y es un rasgo que se ha mantenido a lo largo de todos sus títulos; tan solo en un par de ocasiones aparecen vehículos con ruedas (FIG. 9).

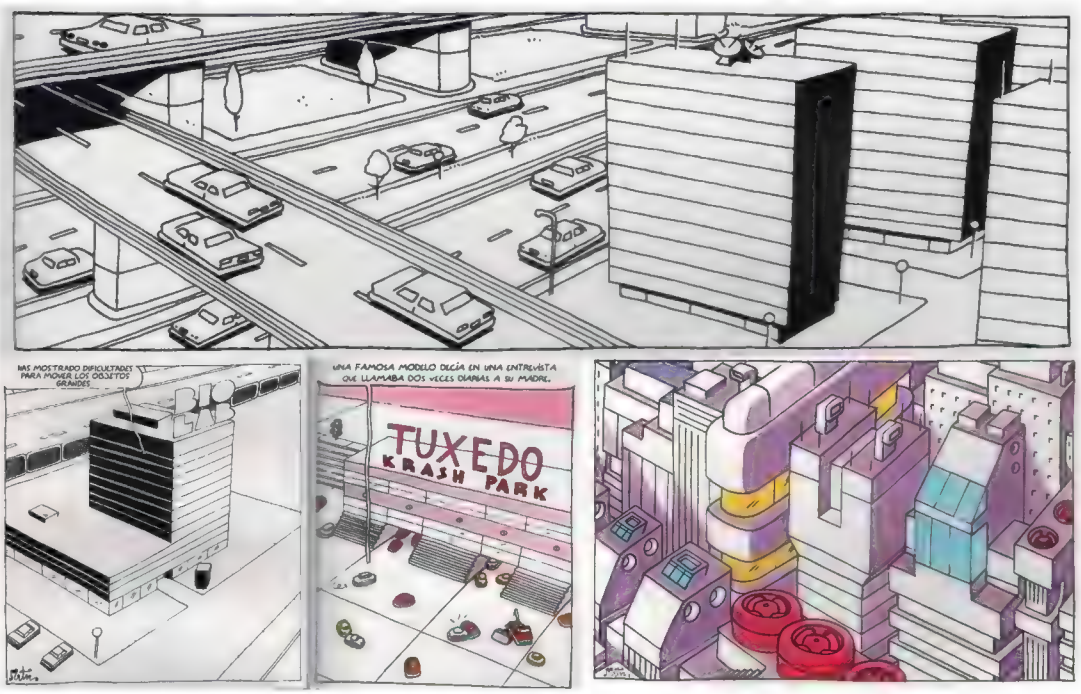

HAS MOSTRADO DIFICULTADES PARA MOVER LOS OBJETOS GRANDES.
BIO LAB
UNA FAMOSA MODELO DIJO EN UNA ENTREVISTA QUE LLAMABA DOS VECES DIARIAS A SU MADRE.
TUXEDO
KRASH PARK

FIG. 10. Un estilo de ciudad muy predeterminada define la metrópolis en la que parece que suceden los relatos de este universo. Viñetas de *Anal Core* (p. 141), *Brian the Brain* (p. 64), *SOTTW* (p. 83) y *Neuroworld*.[71]

Arquitectura rectilínea e industrial como principal rasgo de las ciudades dibujadas por este autor, totalmente funcionales y frías. Eso se combina con unos interiores espaciosos y asépticos. Algunos edificios son reconocibles de un título a otro, por ejemplo: Bio Lab, que es el lugar de trabajo de la madre de Brian, la escuela de primaria a la que va este, el hospital en el que Boris F. realiza sus labores, la discoteca Deep Ice, etcétera (FIG. 10).

Los parásitos como una representación de la podredumbre y el peligro interior. Aparecen en todas las obras; a pesar de lo aséptico y de lo avanzado en el aspecto tecnológico siguen apareciendo rasgos de sociedades menos avanzadas (FIG. 11).

La bisutería y la joyería se convierten en un elemento de diseño que ayuda a tener una visión global y unificadora del mundo descrito. Sobre todo en el caso de los pendientes, con formas de parásitos, ayudan a evocar cierta idea de contemporaneidad entre las diferentes obras (FIG. 12).

[71] Martín, M. Á. «Neuroworld», en Martín, M. Á. *Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, p. 271.

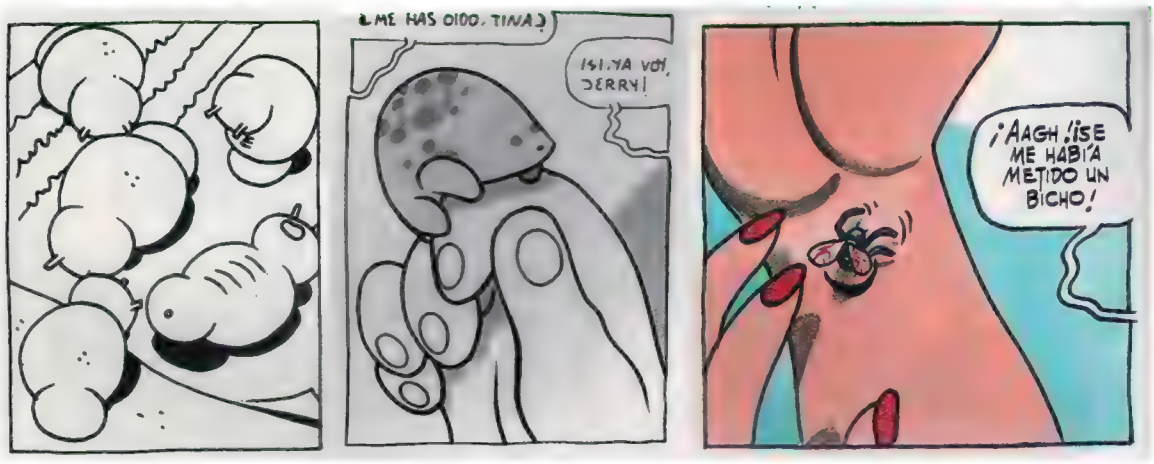


FIG. 11. Los parásitos de cualquier tipo forman parte de ese futuro de pasado mañana, viñetas de *Brian the Brain* (p. 43), *Días felices* (p. 23) y *Rubber Flesh*[72] (p. 38).

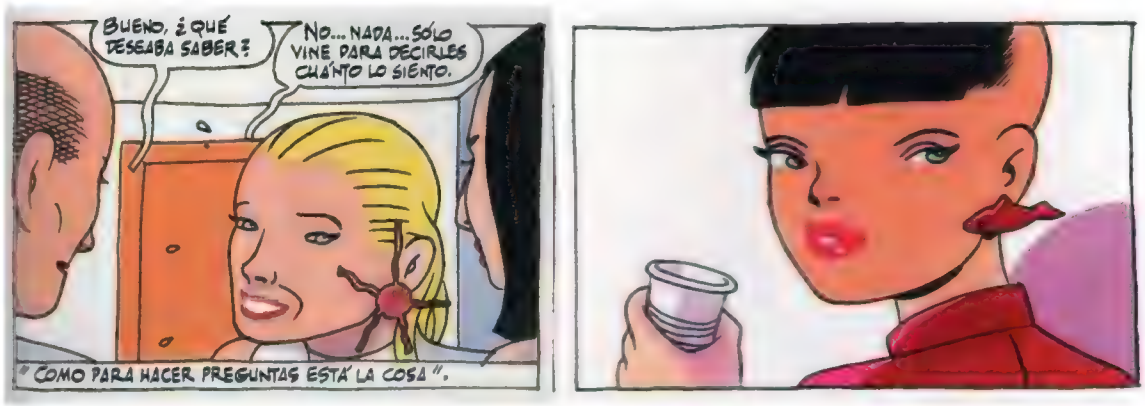


FIG. 12. Bisutería y joyería como forma de unificación de universo. Viñetas de *Rubber Flesh* (p. 49) y *SOTTW* (p. 29).

Big Whack! y *Bug* (FIG. 13) son dos obras que aparecieron en *Factory* y *Brian the Brain*, respectivamente, y que debido al género y a los protagonistas no pertenecen a esta Europa futurista. A pesar de ello son incluidos en el relato general como imágenes de *merchandising*, de productos que portan los protagonistas o de fondo.

A través de estos ejemplos se puede apreciar como la función arcóntica alcanza mayor fuerza en el periodo narrativo en el que se entrecruzan los diferentes textos, tanto por adición como por utilización. Se trata de elementos cuya función no es tanto hacer evolucionar la historia como hacer crecer el universo.

[72] Martín, M. Á. *Rubber Flesh.* Uno. Barcelona, La Cúpula, 1999, p. 38.

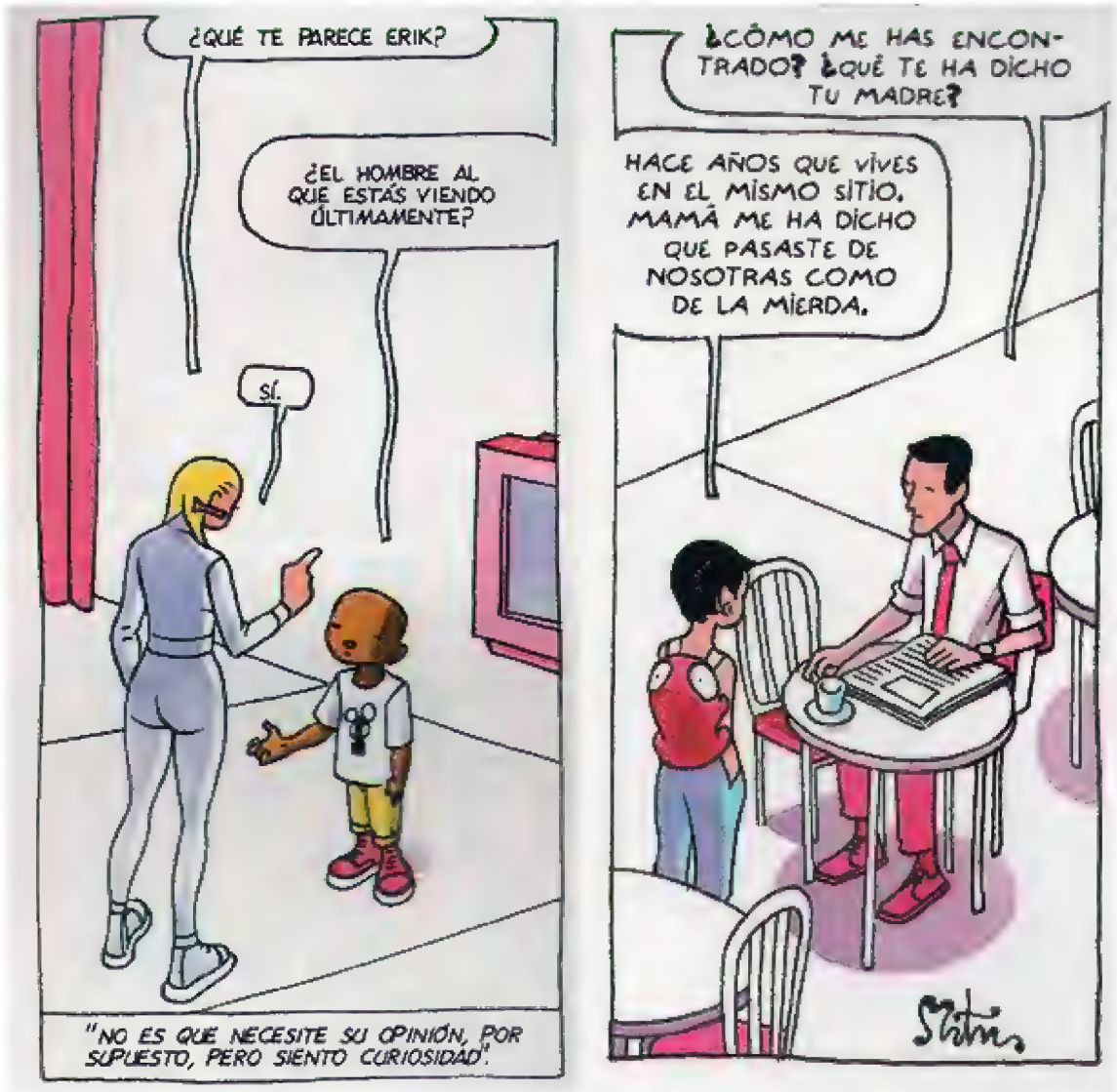

¿QUÉ TE PARECE ERIK?
¿EL HOMBRE AL QUE ESTÁS VIENDO ÚLTIMAMENTE?
SÍ.
"NO ES QUE NECESITE SU OPINIÓN, POR SUPUESTO, PERO SIENTO CURIOSIDAD".
¿CÓMO ME HAS ENCONTRADO? ¿QUÉ TE HA DICHO TU MADRE?
HACE AÑOS QUE VIVES EN EL MISMO SITIO. MAMÁ ME HA DICHO QUE PASASTE DE NOSOTRAS COMO DE LA MIERDA.
Martín

FIG. 13. Otras obras de Miguel Ángel Martín constituyen ficciones dentro de este universo. En el primer caso el hijo de Monika Ledesma lleva una camiseta de *Big Whack!*[73] En *Rubber Flesh* (p. 17) y en el segunda la protagonista lleva, en «Daddy»,[74] una mochila con la forma de *Bug*.

Como se puede apreciar en la gráfica cronológica, gran parte de los tres títulos centrales de la obra de Martín son de trenzado temático, convergen en unos momentos muy concretos pero por lo general son hilos narrativos paralelos. Esa es la principal característica

[73] Martín, M. Á. *Big Whack!*. Madrid, La Factoría de Ideas, 2001.

[74] Martín, M. Á. «Daddy» en Martín, M. Á. *Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, p. 266.

del trenzado narrativo en la obra del autor leonés. Encontramos narrativas paralelas muy próximas, como la relación entre *SOTTW* y *Bitch*, o aquellas más lejanas como serían *Brian the Brain* y *Playlove*, que tienen como intermediario un personaje arcóntico como Boris F. de *Life Fading*, quien conecta ambas historias situándolas en el mismo espacio narrativo y posiblemente en la misma ciudad. Pero no es el único trenzado, el diegético nos serviría para reforzar la idea del universo como texto arcóntico. Todas las obras comparten localizaciones, personajes y situaciones, aunque para el trenzado diegético no hace falta que exista vínculo alguno en este caso analizado sí que sucede así.

«Deep Freeze Brain» es un ejemplo de trenzado causal, un relato compartido en dos títulos diferentes y con dos resoluciones distintas, con lo que nos muestran una expansión de tiempo y una doble focalización narrativa dependiendo del personaje protagonista. Lo mismo sucedería con la íntima relación entre *SOTTW* y *Bitch*; la última como una precuela-paracuela que tiene su resolución en la obra protagonizada por *millenials*.

Como se puede observar en la gráfica cronológica podemos apreciar que gran parte de los textos son anidados, o al menos tienen capítulos que lo son, relacionando unos con otros para hacer avanzar el universo. La mención en *SOTTW* de la biosilicona, base de la estructura corporal de Monika, no solo sirve para conectar ambos textos sino para extender el microuniverso de Monika Ledesma al resto del macrouniverso. Lo mismo sucede con la pistola para los humanos con cuerpo de biosilicona que Brian encuentra en el capítulo «The voice of the Sand».

El uso de tanta conexión entre los hechos sucedidos da cierta sensación de cerrazón, al menos en los aspectos narrativos. Esto sucede por focalizar la narrativa para poder cerrar el relato de una manera u otra. Pero al tratarse de un universo hiperdiegético siguen quedando muchos huecos con posibilidades narrativas: el sistema político, la sociedad *mainstream* o algunos personajes recurrentes como Oliver, el compañero de escuela abusón de Brian.

El conjunto de obras que hemos determinado como definidoras de universo y que funcionan a modo de transcuela nos sirven para apreciar la construcción de las cinco estructuras de profundidad de mundo. Empezando por la naturaleza, que es similar a la de «nuestro» mundo a excepción de algunos añadidos, como los parásitos, que forman parte del archivo creativo del autor, la inclusión de mascotas robóticas o perros modificados genéticamente y el *software* que funciona como entes biológicos. En cuanto a la cultura, si nos ceñimos al ámbito musical, *Sicotronic Records* nos da una idea acerca de cómo son los gustos de ese universo; aunque se trata de tendencias extremas, a eso le podemos sumar referencias de nuestro mundo como Big Black o Kraftwerk. Lo mismo sucede con las referencias audiovisuales: se habla de *Forrest Gump*,[75] una referencia real, o *Ultraspace*,[76] una serie de televisión popular entre el público juvenil. El lenguaje permanece estático, no hay evolución con res-

[75] Martín, M. Á. *Brian...*, *op. cit.*, p. 72.

[76] Martín, M. Á. *Días...*, *op. cit.*, p. 35.

pecto al nuestro a excepción de la inclusión de nuevos vocablos inherentes a la evolución tecnológica y de las relaciones sociales. Las referencias mitológicas son también de carácter *underground*: asesinos en serie, artistas extremos y personajes públicos de nuestro mundo conforman cierta ideología de los personajes protagonistas que nos conducen a cierta filosofía funcional y práctica de la vida, en cualquiera de sus ámbitos desde el laboral al sexual.

Conclusiones

Aunque las dos últimas páginas sirven a modo de conclusión vamos a hacer hincapié, de manera breve, en algunos aspectos. La construcción del universo creado por Miguel Ángel Martín es de base arcóntica: el autor define desde los primeros momentos en función de unos existentes que se reutilizan en cada obra a la vez que se van añadiendo otros. Desde personajes y edificios hasta vehículos y espacios que configuran un universo hiperdiegético, que debe gran parte de su cohesión a *Life Fading*, una obra menor que tiene como rasgo principal un personaje que ayuda a estructurar esta subcreación.

En cierta manera, por la importancia que el autor le da a la creación de espacios, estamos ante una macronarración ambiental, perfectamente reconocible de una obra a otra en la cual es posible ubicar cualquiera de los textos indicados en este artículo. Como lector no es necesario partir de cero para poder reconocer la ciudad, o al menos eso parece, en la que suceden las cosas.

En el texto de introducción se habla de cierta inconsciencia a la hora de construir este universo. A lo largo de este artículo se ha demostrado que no es así. La utilización de cierta estructura cronológica que permite ubicar los eventos, los ya mencionados existentes arcónticos, y una gama de personajes reconocibles nos permite hablar de un universo complejo pero comprimido, en el que existe cierta cerrazón pero con interesantes opciones de apertura.

Referencias

Bick, I. J. «Star Trek, Latency, and the Neverending Story», en *Cinema Journal*, vol. 35, n.º 2 (Invierno 1996), pp. 44-60.

Derecho, A. «Archontic Literarure. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction», en Hellekson, K. y Busse, K. (eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet*. Jefferson, McFarland & Company, 2006, pp. 61-78.

Dolezel, L. *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid, Arco/Libros, 1998.

Eco, U. *La estrategia de la ilusión*. Barcelona, Editorial Lumen, 1986.

Hills, M. *Fan Cultures*. Londres, Routledge, 2002.

Martín, M. Á. «Anal Core», en Martín, M. Á. *Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010, pp. 109-153.

—«Cyber Freak – Auf Dem Autobahn!», en *El Víbora*, n.º 203. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 29-34.

—«Cyber Freak – Crash», en *El Víbora*, n.º 197-198. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 63-68.

—«Cyber Freak – Evanishing Point (Part I)», en *El Víbora*, n.º 201. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 47-52.

—«Cyber Freak – Evanishing Point (Part II)», en *El Víbora*, n.º 202. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 17-22.

—«Cyber Freak – Fuck Intelligent Techno», en *El Víbora*, n.º 204. Barcelona, La Cúpula, 1997, pp. 51-56.

—«Cyber Freak – Infecting for a Living», en *El Víbora*, n.º 199. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 53-58.

—«Cyber Freak – Riki's Fuck», en *El Víbora*, n.º 206. Barcelona, La Cúpula, 1997, pp. 13-18.

—«Cyber Freak – Toll girl», en *El Víbora*, n.º 200. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 13-18.

—«Cyber Freak – Truck Wall», en *El Víbora*, n.º 205. Barcelona, La Cúpula, 1997, pp. 11-16.

— «Daddy», en *Id. Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, pp, 265-268.

—«Hard On», en *Id. Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010, pp. 231- 274.

—«Jelly Beans», en *Id. Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, pp, 233-254

—«Life Fading – Death by Choice», en *Id. Brian the Brain*, n.º 4. Barcelona, La Cúpula, 1997, pp. 22-27.

—«Life Fading – Death Plan», en *Id. Brian the Brain*, n.º 7. Barcelona, La Cúpula, 2000, pp. 22-30.

—«Life Fading – Deliverance», en *Id. Brian the Brain*, n.º 5. Barcelona, La Cúpula, 1998, pp. 20-29.

—«Life Fading – Euro Cease», en *Id. Brian the Brain*, n.º 1. Barcelona, La Cúpula, 1995, pp. 25-29.

—«Life Fading – Final Exit», en *Id. Brian the Brain*, n.º 3. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 22-28.

—«Life Fading – Life Fading», en *Id. Brian the Brain*, n.º 8. Barcelona, La Cúpula, 2003, pp. 27-30.

—«Life Fading – Never Forget Dead», en *Id. Brian the Brain*, n.º 6. Barcelona, La Cúpula, 1999, pp. 21-28.

—«Life Fading – Turbo Death», en *Id. Brian the Brain*, n.º 2. Barcelona, La Cúpula, 1995, pp. 21-29.

—«Models», en *Id. Surfing on the Third Wave.* Madrid, Rey Lear, 2009, pp, 257-261.

—«Neuroworld», en *Id. Surfing on the Third Wave.* Madrid, Rey Lear, 2009, pp, 271-278.

—«Psychopathia Sexualis», en *Id. Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010, pp. 23-107.

—«Snuff 2000», en *Id. Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010, pp. 155- 209.

—«Surfing on the Third Wave», en *Id. Surfing on the Third Wave.* Madrid, Rey Lear, 2009, pp, 23-232.

—*Big Whack!* Madrid, La Factoría de Ideas, 2001.

—*Bitch*. Roma, Purple Press, 2008.

—*Brian the Brain*. Barcelona, La Cúpula, 2005.

—*Bug*. Madrid, Reino de Cordelia, 2011.

—*Días felices*. Madrid, La Factoría de Ideas, 2001.

—*Keibol Black* I. Madrid, La Factoría de Ideas, 1996.

—*Keibol Black*. Tomo cero. Madrid, La Factoría de Ideas, 2003.

— *Keibol Black* II. Madrid, La Factoría de Ideas, 1997.

—*Keibol Black* III. Madrid, La Factoría de Ideas, 1997.

—*Mitos del Pop*. Madrid, Fundación Colección Thyssen Bornemisza, 2014.

—*Motor Lab Monqi. Retrato de Brian the Brain como adolescente.* Madrid, Rey Lear, 2012.

—*Neurohabitat*. Madrid, La Factoría de Ideas, 2005.

—*Out of my Brain. Viaje sin retorno*. Madrid, Rey Lear, 2014.

—*Playlove. Donde las calles no tienen nombre*. Madrid, Rey Lear, 2008.

—*Rubber Flesh*. Uno. Barcelona, La Cúpula, 1999.

—*Rubber Flesh*. Dos. Barcelona, La Cúpula, 2000.

—*Rubber Flesh*. Tres. Barcelona, La Cúpula, 2001.

—*Rubber Flesh*. Cuatro. Barcelona, La Cúpula, 2002.

—*Sicotronic Records*. Madrid, Subterfuge Comix, 2002

—*Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009.

—*The Space Between*. Madrid, La Factoría de Ideas, 1999.

—*Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010.

Scaglioni, M. *TV di culto. La serialitá televisiva Americana e il suo fandom*. Milán, Vita e Pensiero, 2006.

Wolf, M. J. P. *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Nueva York, Routledge, 2012.

CuCoEnsayo

Las relaciones internacionales en la novela gráfica. Una aproximación

David Fernández de Arriba

Licenciado en Humanidades por la Universitat Pompeu Fabra en la especialidad de Historia, realizó un Posgrado en Sociedades Africanas y Desarrollo en el mismo centro. Profesor de educación secundaria desde el año 2010, ha impartido diversas asignaturas en los campos de las ciencias sociales y de las lenguas, tratando de incluir el cómic como herramienta didáctica. En septiembre de 2014 creó el blog sobre cómics históricos *Historia y cómic. Aprender historia leyendo cómics,* en el que ha reseñado un centenar de obras y ha creado una decena de materiales didácticos para el uso del cómic en el aula. Escribe sobre cómic en la *Revista Endavant* y recientemente se ha convertido en miembro de la Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic de España.

Fecha de recepción: 4 de mayo de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 17 de mayo de 2016

Resumen

El presente ensayo trata de analizar el binomio formado por la novela gráfica y las relaciones internacionales. Tras el final de la Guerra Fría, la geopolítica mundial ha generado multitud de escenarios complejos que han provocado un aumento del interés en las relaciones internacionales. El cómic, del mismo modo que otras manifestaciones culturales, ha sido partícipe de este fenómeno. El objetivo principal de este texto es estudiar las diversas formas en las que los y las dibujantes han representado la realidad sociopolítica de diversos países alejados cultural e históricamente de Occidente.

Palabras clave: Cómic, Relaciones Internacionales, Historia, novela gráfica, guerra, Geopolítica.

Abstract

This essay tries to analyze the pairing formed by Graphic Novel and International Relations. After the end of Cold War, global geopolitics has created a lot of complex scenarios which have generated an increase on the interest in International Relations. Comic, as other cultural expressions, has been part of this trend. The main objective of this text is to study how comic artists have represented the sociopolitical and historical situation of countries far away from the West.

Key Words: Comic, International Relations, History, Graphic Novel, War, Geopolitics.

Cita bibliográfica

Fernández de Arriba, D. «Las relaciones internacionales en la novela gráfica. Una aproximación», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 6 (2016), pp. 62-79.

La novela gráfica nos ha acercado a multitud de contextos internacionales. De la mano de una gran variedad de autores y autoras y mediante enfoques muy diversos, el lenguaje del cómic nos ha mostrado en los últimos años la realidad de lugares y contextos muy dispares. El objetivo de este ensayo es analizar las formas en que se ha producido este acercamiento entre la novela gráfica y las relaciones internacionales.

1. El marco histórico

El hundimiento de la URSS en 1991 puso fin al periodo que el historiador británico Eric J. Hobsbawm denominó, en su canónica *Historia del siglo xx*,[1] «el siglo xx corto», que abarcaba desde el inicio de la Primera Guerra Mundial hasta el final de la Guerra Fría, marcado por la desaparición del gigante soviético. En Occidente la sensación era de victoria y las declaraciones del presidente George Bush así lo atestiguaban:

> De estos tiempos de dificultades puede emerger nuestro quinto objetivo: un nuevo orden internacional, una nueva era libre de la amenaza del terror, más decidida en la consecución de la justicia y más segura en la búsqueda de la paz. Una era en la que las naciones del mundo, del Este y del Oeste, del Norte y del Sur, puedan prosperar y vivir en armonía.[2]

Adquirió una gran celebridad Francis Fukuyama con su obra *El fin de la historia*, en la que pregonaba que el liberalismo económico y la democracia de corte occidental habían triunfado y que a partir de entonces «la economía sustituiría a las ideologías y la ciencia determinaría el discurrir de la historia».[3] Todo hacía indicar que estaba surgiendo un mundo unipolar en el que la hegemonía de EE. UU. y sus aliados iba a ser indiscutida. Pero los designios de la historia se iban a empeñar en demostrar lo contrario, ya en la misma década de los noventa.

Sirvan como evidencia de lo erróneo de la tesis de Fukuyama estas palabras de Josep Fontana haciendo balance de los setenta años que habían pasado desde el final de la Segunda

[1] Hobsbawm, E. J. *Historia del siglo xx*. Barcelona, Ed. Crítica, 2007, p. 7.

[2] Veiga, F. *El desequilibrio como orden. Una historia de la posguerra fría*. Madrid, Alianza Editorial, 2015, pp. 61-62.

[3] *Ibid.*, p. 69.

Guerra Mundial en la introducción a su monumental *Por el bien del imperio. Una historia del mundo desde 1945*:

> No hay paz —Irak, Afganistán, Libia o Darfur dan testimonio de ello—, la extensión de la democracia es poco más que una apariencia, y en algunos lugares ni siquiera esto, como lo demuestra la frecuencia con la que los derechos humanos son vulnerados, [...] Y lejos de la prosperidad global que se nos anunciaba, vivimos en un mundo más desigual, puesto que la divergencia entre los niveles de vida en los países desarrollados y los de aquellos que se acostumbraba a denominar «en vías de desarrollo» [...] sigue aumentando día a día.[4]

Haciendo un breve repaso a los conflictos armados que tuvieron lugar en la última década del siglo pasado y lo que llevamos de siglo xxi se observa como el final del orden bipolar no provocó una disminución de su número. Tras el final de la Segunda Guerra Mundial y la inmediata posguerra, Europa había vivido más de cuarenta años de relativa paz, pero las guerras balcánicas pusieron fin a esta situación. África había sufrido en carne propia el enfrentamiento entre las dos superpotencias —Angola, Mozambique, Etiopía, Somalia...— pero el final de la Guerra Fría no supuso una mejora. El genocidio de Ruanda o la guerra del Congo, entre otros muchos estallidos violentos, así lo confirmaron. Oriente Medio, zona siempre de mucha tensión, vio como esta se acrecentaba en diversos frentes: el conflicto entre Israel y Palestina, la Guerra del Golfo, las posteriores invasiones de Afganistán e Irak...

FIG 1. Eneko. «Guerra fría», en *20 minutos* (5 de septiembre de 2014). Disponible *online* en http://blogs.20minutos.es/eneko/2014/09/05/guerra-fria/

[4] Fontana, J. *Por el bien del imperio. Una historia del mundo desde 1945*. Barcelona, Pasado & Presente, 2013, p. 9.

Al mismo tiempo un nuevo fenómeno había llegado para quedarse y para cambiar la vida de buena parte de la población del planeta: la globalización. En el ámbito de las relaciones internacionales, la globalización está marcada por tres aspectos fundamentales: la mundialización, la complejidad y la interdependencia.[5] En un mundo cada vez más interconectado, las consecuencias de cualquier crisis o conflicto tienen ámbito mundial. Baste señalar un par de ejemplos: la crisis financiera de 2008 que se inició en los EE. UU. y cuyos efectos se hicieron notar en el conjunto de la economía mundial; o la guerra civil siria que está poniendo en evidencia a instituciones y gobiernos europeos en sus formas de tratar a los refugiados que huyen de la violencia.

Con el fin de siglo también se generalizó el uso de Internet, hecho fundamental para comprender el mundo en que vivimos. Su rápida evolución y su cada vez mayor accesibilidad han provocado cambios muy profundos en la forma de comunicarnos y en elementos tan comunes en nuestras vidas cotidianas como los medios de comunicación. Las redes sociales han amplificado aún más estos cambios. ¿Por qué esperar a mañana a leer una noticia si puedo acceder ahora mismo a un periódico digital? ¿Por qué leer un periódico si puedo seguir en Twitter a alguien que está en el lugar de la noticia y explica con inmediatez lo que está sucediendo? ¿Por qué limitar mi interés a noticias locales o nacionales si tengo acceso a las de prácticamente todo el mundo?

2. El auge de las Relaciones Internacionales

Un mundo cada vez más interconectado ha aumentado el interés por conocer lo que pasa más allá de las respectivas fronteras nacionales. El estudio de las relaciones internacionales es una disciplina joven en España, pero como afirma Juan Carlos Pereira, catedrático de Historia Contemporánea en la Universidad Complutense de Madrid y presidente de la Comisión Española de Historia de la Relaciones Internacionales (CEHRI), «La Historia de las Relaciones Internacionales, como disciplina académica y como área de investigación, está ya plenamente consolidada en España».[6] Así lo atestigua la creciente oferta de grados y másteres en la citada disciplina.[7]

Más allá del ámbito académico, esencial pero al fin y al cabo, minoritario, otros sectores también dan fe del creciente interés que despiertan las relaciones internacionales. En los últimos tiempos han surgido iniciativas como la *Revista 5W,* creada por fotoperiodistas

[5] Calduch, R. «Procesos de cooperación y conflicto en el sistema internacional del siglo xxi», en Pereira, J. C. (coord.) *Historia de las relaciones internacionales contemporáneas.* Barcelona, Ariel, 2013, pp. 701-702.

[6] Pereira, J. C. (coord.) *Historia de las relaciones internacionales contemporáneas.* Barcelona, Ariel, 2013, p. xx.

[7] Sáenz, J. M. «Los estudios de Relaciones Internacionales en España: una historia breve y de éxito». Disponible *online* en http://www.esglobal.org/los-estudios-de-relaciones-internacionales-en-espana-una-historia-breve-y-de-exito/ y Rubio, D. «Los estudios en Relaciones Internacionales en España: llegada, consolidación y futuro». Disponible *online* en http://danielrubiosanchez.com/2015/05/08/relaciones-internacionales-y-eso-que-es/

y reporteros de guerra;[8] los encuentros *Beers and World*, que se celebran regularmente en Barcelona para tratar temas de actualidad internacional;[9] y otros proyectos como *Passim*,[10] *EsGlobal*[11] o *AfricaYe*.[12] Todos ellos conviven, interaccionan y se nutren con *Think tanks* como CIDOB[13] o grupos de investigación como el Centre d'Estudis Africans[14] o EurasiaNet.[15]

Muy alejadas ya del mundo universitario, pero con un alcance mucho mayor, se encuentran las series televisivas. En la última década las ficciones televisivas se han convertido, aún más si cabe, en un producto de consumo masivo en un mercado prácticamente de ámbito mundial. Ficciones sobre todo norteamericanas, pero también británicas, escandinavas, latinoamericanas y, en menor proporción, de otras zonas geográficas han llegado a las pantallas de millones de telespectadores de todo el mundo. Centradas en multitud de aspectos, también han aparecido, en cada vez mayor número, series que tratan elementos centrales de las relaciones internacionales.

Sin la intención de ser exhaustivo, son destacables *El ala oeste de la Casa Blanca* (*The West Wing*), sobre la política norteamericana, con muchos episodios dedicados a la política internacional; *Borgen,* que mantiene la misma premisa, pero en esta ocasión con el epicentro en Dinamarca; *Homeland*, ya directamente centrada en el espionaje, el terrorismo y con un papel central de Oriente Medio; *The honourable woman*, en el contexto del conflicto entre Israel y Palestina; *The Americans*, enfocada en la Guerra Fría y el mundo del espionaje; *Deutschland 83*, sobre la situación de las dos Alemanias; o *House of Cards*, que trata con cinismo los entresijos de la política en EE. UU.

3. Las relaciones internacionales y el cómic

El cómic, como todo producto cultural, es un medio dinámico y también se ha imbuido del creciente interés por la política internacional y la historia de las relaciones internacionales. El ámbito de estudio es amplísimo y, por tanto, imposible de analizar en profundidad en este breve ensayo. Las siguientes páginas se centran tan solo en la novela gráfica, es decir, en los últimos veinticinco años aproximadamente, y el objetivo es establecer las diversas maneras en que los autores se han acercado a esta temática. Sería interesantísimo, por ejemplo, poder incluir el papel que jugaron los superhéroes durante la Guerra Fría o los nuevos

[8] Disponible *online* en http://www.revista5w.com/

[9] Disponible *online* en http://beersandworld.com/

[10] Disponible *online* en http://www.passim.eu/

[11] Disponible *online* en http://www.esglobal.org/

[12] Disponible *online* en http://www.africaye.org/

[13] Disponible *online* en http://www.cidob.org/

[14] Disponible *online* en http://centredestudisafricans.org/

[15] Disponible *online* en http://eurasianet.es/

autores árabes que están tratando la actualidad de sus países a través del cómic, pero ambos temas quedan más allá del objeto de estudio de este texto.

Se podría establecer una clasificación geográfica y tratar de catalogar las obras que han tratado aspectos centrales en los diversos conflictos o las diversas áreas geopolíticas, no obstante, creo que puede resultar de mayor interés analizar qué mecanismos han utilizado los y las dibujantes para introducirnos en la historia más reciente. Así, establezco una clasificación en tres categorías:

3.1 Ensayo histórico

El ensayo, junto con la biografía, es el género predominante en los textos históricos. En el caso del cómic, han sido diversos los autores que han tratado de unir la profundidad analítica de este tipo de textos con la expresividad y la fuerza narrativa del noveno arte. Generalmente, la colaboración de un experto en la materia y un dibujante ha permitido combinar las virtudes de ambos formatos.

Un buen ejemplo de este tipo de cómics es *Los mejores enemigos*[16] del profesor de Ciencias Políticas Jean-Pierre Filiu y el historietista David B. El objetivo de la obra es claro, como muestra su subtítulo *Una historia de las relaciones entre EE. UU. y Oriente Medio.* El cómic, del que se han publicado hasta el momento las dos primeras partes, abarca el periodo comprendido entre 1783 y 1953 en el primer volumen, y entre 1953 y 1984 en el segundo, aunque la idea de los autores es llegar hasta el presente.

En sus páginas se combinan a la perfección la documentada explicación histórica de Filiu con la imaginativa expresión artística de David B. Las metáforas visuales y los juegos con el blanco y negro del dibujante ilustran a la perfección los diversos episodios históricos: desde el primer choque entre el nuevo país americano y los piratas berberiscos, a finales del siglo XVIII, hasta la sangrienta guerra civil libanesa, en los años ochenta del siglo XX. La capacidad didáctica propia del cómic consigue que en 256 páginas —128 en cada volumen— los autores sean capaces de relatar con gran acierto un gran número de conflictos y momentos trascendentes para comprender el mundo actual.

Otros ejemplos de ensayos históricos en formato cómic, que además tienen un enfoque similar, son *Adictos a la guerra*,[17] de Joel Andreas y *Una historia popular del Imperio Americano,*[18] adaptación de la obra de Howard Zinn *La otra historia de los EE. UU.*[19] Ambos

[16] Filiu, J. P. y David B. *Los mejores enemigos. Una historia de las relaciones entre EE. UU. y Oriente Medio.* Barcelona, Norma Editorial, 2012 y 2015. (2 volúmenes)

[17] Andreas, J. *Adictos a la guerra. Por qué EE. UU. está enganchado al militarismo.* Bilbao, Astiberri, 2004.

[18] Zinn, H. *Una historia popular del Imperio Americano.* Madrid, Sins Entido, 2010.

[19] Zinn, H. *La otra historia de los EE. UU.* Hondarribia, Hiru, 1997.

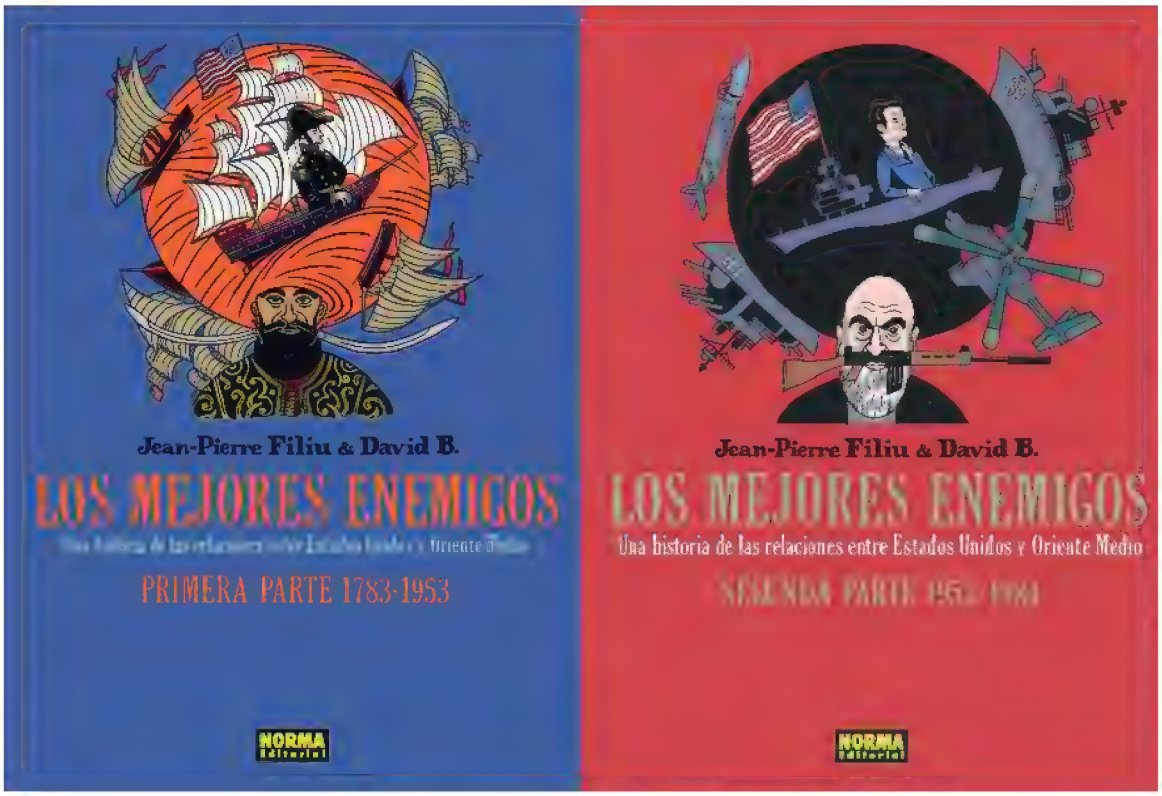

Jean-Pierre Filiu & David B.
LOS MEJORES ENEMIGOS
PRIMERA PARTE 1783-1953
NORMA Editorial
Jean-Pierre Filiu & David B.
LOS MEJORES ENEMIGOS
Una historia de las relaciones entre Estados Unidos y Oriente Medio
NORMA Editorial

FIG 2. Filiu, J. P. y David B. *Los mejores enemigos. Una historia de las relaciones entre EE. UU. y Oriente Medio.* Barcelona, Norma Editorial, 2012 y 2015. Portadas de los dos volúmenes publicados en España.

títulos tratan de invalidar la versión oficial de la historia de los EE. UU., y como explican sus autores, la elección del cómic como medio no es casual. El objetivo principal es conseguir la mayor difusión posible y para ello muestran una total confianza en las posibilidades divulgativas de las viñetas.

La obra de Andreas intenta demostrar la influencia del *lobby* armamentístico en las decisiones en política internacional de las diferentes administraciones americanas. Para conseguirlo utiliza personajes ficticios, una madre y su hijo, que empiezan a investigar y a descubrir en qué se gasta buena parte de su presupuesto la administración norteamericana. La inclusión de personajes históricos reales consigue dotar de realismo a la sencilla trama, y al mismo tiempo, el dibujo caricaturesco intenta hacer más llevadera la profusión de datos que incluye el autor. El tono general del cómic es didáctico e intenta ser un toque de atención para la sociedad estadounidense, ya que como indica el autor en el prólogo: «Espero que este libro incite a la reflexión y el debate sobre el militarismo, y que anime a la acción positiva para cambiar el rumbo que hemos tomado.»[20]

[20] Andreas, J. Prólogo del autor a la edición de 2004.

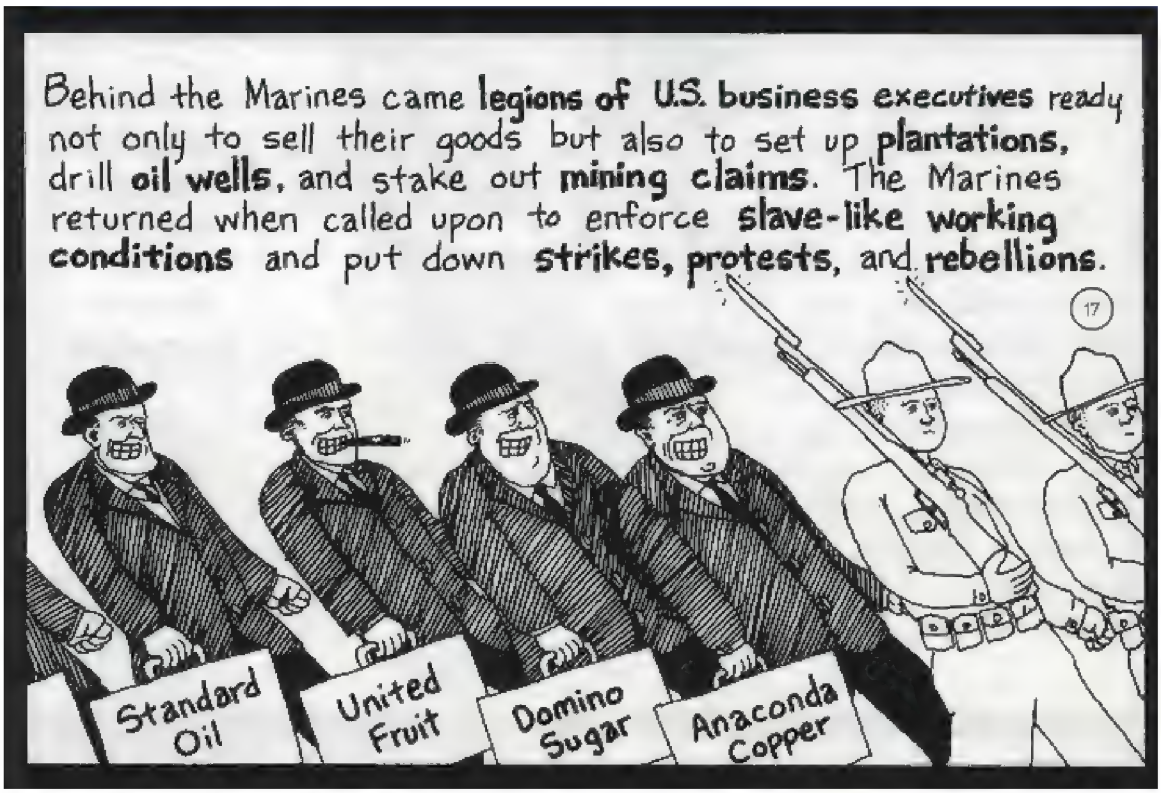

Behind the Marines came legions of U.S. business executives ready not only to sell their goods but also to set up plantations, drill oil wells, and stake out mining claims. The Marines returned when called upon to enforce slave-like working conditions and put down strikes, protests, and rebellions.
17
Standard Oil
United Fruit
Domino Sugar
Anaconda Copper

FIG 3. Andreas, J. *Adictos a la guerra. Por qué EE. UU. está enganchado al militarismo.* Bilbao, Astiberri, 2004. Viñeta de la página 16 en que se aprecia el tono de la obra.

En el caso de *Una historia popular del Imperio Americano*, a pesar de que el enfoque general es similar, Howard Zinn y sus colaboradores Mike Konopacki y Paul Buhle decidieron utilizar otros recursos. Dada la popularidad del profesor Zinn, optaron por incluirlo como un personaje central en el relato, ya que es él quien va introduciendo los diversos capítulos de la obra. Sus intervenciones, en forma de bocadillos, permiten contextualizar los episodios que son narrados mediante viñetas. La adaptación de una obra teórica de más de seiscientas páginas a un cómic de menos de trescientas debió ser complicada, y este hecho se hace notar en determinadas ocasiones en el que el ritmo narrativo se hace espeso. Pese a todo, este cómic vuelve a mostrar la capacidad sintética y divulgativa del cómic, ya que es una lectura muy enriquecedora.

3.2 Autobiografía

El género autobiográfico ha tenido una importancia crucial en el desarrollo del cómic de los últimos cincuenta años. En el caso que nos ocupa, esta tipología ha tenido una gran presencia y este artículo sería imposible de realizar si multitud de autores y autoras no hubieran utilizado sus propias experiencias para narrar lo que ocurría en diversos lugares del mundo.

Debido a la gran cantidad de obras que se podrían incluir en esta categoría, he optado por dividirlas en dos subcategorías en función de la perspectiva que ofrecen los y las dibujantes.

3.2.1 Observador interno

Diversos han sido los dibujantes que se han acercado a la realidad de sus propios países pensando en la acogida que tendrían sus obras en Occidente. El ejemplo paradigmático de este tipo de cómic autobiográfico que explora la realidad histórica o social de un país alejado culturalmente del mundo occidental es *Persépolis*.[21] El gran éxito de la novela gráfica de Marjane Satrapi, publicada originalmente en Francia, tuvo una gran influencia sobre multitud de autores. El mundo árabe ha tenido una gran presencia, de la mano especialmente de dibujantes que, como en el caso de Riad Sattouf, ya habían nacido en algún país europeo o de otros, como Zeina Abirached o la propia Satrapi, que se habían instalado en Europa durante su juventud.

Mi tío nos hizo pasar a su casa.
En aquel momento nos separaron.
Mi padre fue a la habitación de los hombres...
Tfadali!
¡Hasta ahora!
...y nosotros, a la de las mujeres.
Chaaron achaar hi hi hi!
Garibh!!
Ji ji ji ji
Bichbaho oumoun!!
Hè. Hè.

FIG 4. Sattouf, R. *El árabe del futuro. Una juventud en Oriente Medio (1978-1984).* Barcelona, Salamandra Graphic, 2015. Viñetas de la página 76 en las que se observa la llegada del pequeño Riad a la casa de sus familiares sirios.

Los citados autores utilizan estrategias similares para acercarnos a la realidad de sus países de origen. Tanto en *Persépolis*, como en *El árabe del futuro*[22] —del que recientemente se ha publicado el segundo volumen— o en *El juego de las golondrinas*[23] sus autores utilizan su propia visión infantil como elemento narrativo. Esta técnica permite establecer un cierto

[21] Satrapi, M. *Persépolis.* Barcelona, Norma Editorial, 2006.

[22] Sattouf, R. *El árabe del futuro. Una juventud en Oriente Medio (1978-1984).* Barcelona, Salamandra Graphic, 2015.

[23] Abirached, Z. *El juego de las golondrinas.* Madrid, Sins Entido, 2008.

alejamiento de los hechos, de modo que el contraste entre lo que sintieron mientras sucedían los acontecimientos que narran y sus posteriores reflexiones ya adultas consiguen transmitir un gran caudal de información.

A pesar de que los países y las situaciones que describen son muy diferentes entre sí —el Irán de la Revolución islámica en *Persépolis*, el Beirut de la guerra civil libanesa en *El juego de las golondrinas* y la Libia de Gadafi y la Siria de Hafez el Asad en *El árabe del futuro*—, los tres cómics tienen muchos elementos en común. El costumbrismo tiene un papel central, la presencia de sus familias tiene un gran peso y, gracias al contrapunto infantil, el sentido del humor también tiene su espacio.

FIG. 5. Satrapi, M. *Persépolis.* Barcelona, Norma Editorial, 2006. Viñeta de la página 38 en que se aprecia el contraste entre la visión infantil del momento y la reflexión adulta de la autora.

Encuadrado también entre las obras que presentan un observador interno, que trata de dar a conocer la realidad sociopolítica de su país, se encuentra Nikolai Maslov. El autor ruso, utilizando en esta ocasión historias cortas, dio a conocer en *Los hijos de octubre*[24] la situación de su Siberia natal. Maslov, tras residir durante bastantes años en Moscú, volvió a su hogar y se encontró con los efectos de la caída de la Unión Soviética. El alcoholismo, la miseria y la emigración causaban estragos y el dibujante siberiano recreó mediante sus dibujos a lápiz la melancolía y la tristeza que imperaban en su región. Maslov no utiliza grandes artificios, pero tiene éxito en presentarnos la vida de los habitantes de una de las zonas más desoladas del planeta.

Otros cómics que muestran las vivencias de sus autores y permiten analizar la situación de sus respectivos países en momentos trascendentes de su historia son:

[24] Maslov, N. *Los hijos de octubre.* Barcelona, Norma Editorial, 2009.

- *Una vida en China*, de Li Kunwu y P. Otié (Astiberri, 2010), con el que recorremos buena parte del siglo xx en el gran país asiático.

- *Una guerrita de nada*, de Marcelino Truong (Spaceman Books, 2015), en que accedemos a una visión de la guerra de Vietnam muy alejada de los tópicos *hollywoodienses*.

- *Arenas movedizas*, de Max Monch, Alexander Lahl y Kitty Kahane (Impedimenta, 2015), que aunque no es estrictamente autobiográfico, buena parte de lo que nos cuenta está basado en las experiencias personales de los autores en la Alemania dividida de los años ochenta.

- *Patria*, de Nina Bunjevac (Turner, 2015), que reconstruye su historia familiar en la antigua Yugoslavia y nos narra su propia experiencia entre la emigración en Canadá y el país balcánico gobernado por Tito.

3.2.2 Observador externo

Un enfoque muy diferente, pero igualmente interesante, es el de los y las autoras que viajan a lugares generalmente conflictivos para reflejar en sus cómics las realidades con las que se encuentran. Uno de los elementos esenciales de este tipo de obras es el contraste entre la visión occidental de los autores y los contextos en que se sitúan sus relatos. En los últimos veinticinco años han sido muchísimos los que han optado por llevar a cabo este tipo de novelas gráficas, con resultados dispares. Entre los que han creado obras de gran valor, un nombre destaca por encima del resto: Joe Sacco. No me extenderé sobre la trascendencia y la repercusión de la obra del autor norteamericano,[25] pero vale la pena destacar que fue uno de los primeros en apostar por el cómic periodístico y se convirtió en el primer reportero de guerra que elaboraba sus reportajes en forma de cómic.

Sus obras más reconocidas son las que narran el conflicto entre Israel y Palestina —*Palestina*[26] y *Notas al pie de Gaza*—[27] y las que se sitúan en la guerra de Bosnia —*Gorazde. Zona protegida*—,[28] aunque en obras posteriores, muchas de ellas para prensa, se ha acercado a multitud de escenarios: desde Chechenia, la India o Malta hasta el Tribunal Penal Internacional de La Haya. Todas sus obras tienen ciertas características comunes: la inclusión de sí mismo como personaje, la intención de dar voz a todas las partes presentes en el conflicto, una gran labor de documentación o la reflexión en torno a la objetividad y la labor del periodista.

[25] A este respecto es muy recomendable la lectura de Espiña Barros, D. «Apuntes a notas al pie de Gaza. El cómic periodístico de Joe Sacco», en *Cuco, Cuadernos de Cómic*, n.º 2 (2014), pp. 92-108. Disponible *online* en http://cuadernosdecomic.com/docs/revista2/Apuntes_a_Notas_al_pie_Gaza_cuco2.pdf

[26] Sacco, J. *Palestina. En la franja de Gaza.* Barcelona, Planeta de Agostini, 2002.

[27] Sacco, J. *Notas al pie de Gaza.* Barcelona, Reservoir Books, 2010.

[28] Sacco, J. *Gorazde. Zona protegida.* Barcelona, Planeta de Agostini, 2001.

FIG. 6. Sacco, J. *Reportajes.* Barcelona, Reservoir Books, 2012. Joe Sacco en la India dando voz a los *intocables.* Viñetas de la página 173.

Siguiendo la estela de Sacco, muchos dibujantes han buscado encontrar grandes historias en lugares alejados del gran público occidental. Una de las propuestas más interesantes es la de Emmanuel Guibert con *El fotógrafo*[29] —obra recientemente reeditada, aunque publicada en español ya en 2005—, quien trasladó al cómic las vivencias del fotógrafo Didier Lefèvre en la guerra de Afganistán de los años ochenta. Lefèvre es el protagonista de la obra y seguimos sus pasos para llegar a un puesto avanzado de Médicos Sin Fronteras, en el Afganistán que lucha contra la invasión soviética. Para dar aún mayor apariencia de objetividad y verosimilitud, el cómic combina el dibujo de Guibert con algunas de las más de cuatro mil fotografías que tomó Lefèvre. La lucha y la capacidad de adaptación del pueblo afgano y las dificultades que tienen los miembros de la ONG para ejercer su labor son los ejes del relato.

Otra propuesta tremendamente atractiva es la del italiano Igort. De antepasados ucranianos y muy interesado en la cultura rusa, Igort visitó Ucrania siguiendo los pasos del escritor ruso Antón Chéjov. Allí se dio cuenta de que mucha gente a la que entrevistaba tenía historias que contar sobre el pasado soviético y sobre los cambios que había provocado la caída de la URSS. Igort abandonó el proyecto de Chéjov y concibió *Cuadernos ucranianos*,[30] que consistía en un potente trabajo gráfico —cómic, libro ilustrado, bocetos…— para recuperar la

[29] Guibert, Lefèvre, Lemercier. *El fotógrafo*. Madrid, Sins Entido, 2011.

[30] Igort. *Cuadernos ucranianos. Memorias de los tiempos de la URSS*. Madrid, Sins Entido, 2011.

FIG 7. Guibert, Lefèvre, Lemercier. *El fotógrafo*. Madrid, Sins Entido, 2011. Viñetas de la página 52 en que se aprecia que la combinación de dibujo y fotografía es uno de sus elementos fundamentales.

memoria histórica de los tiempos más duros del estalinismo y del gran fracaso social que había supuesto la transición al capitalismo.

Tres años después, en 2014, Igort se acercó a uno de los temas más candentes de las Relaciones Internacionales del momento: la situación de la nueva Rusia de Vladimir Putin. Tras el asesinato en oscuras circunstancias de la periodista Anna Politkóvskaya, quien había estado investigando los crímenes del ejército ruso en Chechenia, el autor italiano creó *Cuadernos rusos*.[31] En este cómic, que vuelve a combinar con elegancia las viñetas y las ilustraciones, Igort reconstruye el asesinato de la periodista y da a conocer lo que ella había descubierto sobre las actuaciones de los militares rusos en el Cáucaso.

Manteniendo la estructura del mencionado observador externo, Guy Delisle ha ido construyendo una narrativa muy original. El éxito de *Pyongyang*,[32] en el que relataba su experiencia en Corea del Norte mientras trabajaba temporalmente en unos estudios de animación, permitió al autor canadiense ahondar en este tipo de propuestas. Hasta el momento ha publicado cuatro cómics que mantienen esta premisa: Guy Delisle viaja, por diferentes

[31] Igort. *Cuadernos rusos. La guerra olvidada del Cáucaso.* Barcelona, Salamandra Graphic, 2014.

[32] Delisle, G. *Pyongyang.* Bilbao, Astiberri, 2005.

FIG. 8. Igort. *Cuadernos ucranianos. Memorias de los tiempos de la URSS*. Madrid, Sins Entido, 2011; y *Cuadernos rusos. La guerra olvidada del Cáucaso*. Barcelona, Salamandra Graphic, 2014. Portadas de los dos cómics del dibujante italiano sobre la Europa del Este.

motivos, a algún país que presenta un gran interés desde el punto de vista de la política internacional, y allí nos narra en primera persona sus experiencias cotidianas. Su capacidad de observación es muy elevada y mediante anécdotas y situaciones aparentemente intrascendentes, Delisle es capaz de analizar en profundidad las sociedades y los contextos con los que topa.

Aunque *Pyongyang* fue la obra que lo dio a conocer, el resto de cómics que siguen su esquema también rayan a gran altura. En *Shenzen*[33] —que es anterior a *Pyongyang*— somos testigos del crecimiento descontrolado de una ciudad china, que en veinte años pasó de ser una pequeña urbe de provincias a convertirse en una auténtica megalópolis con millones de habitantes. Posteriormente, con *Crónicas birmanas*[34] Delisle nos traslada al país del sudeste asiático, donde podemos observar la compleja situación política —una dictadura militar

[33] Delisle, G. *Shenzen*. Bilbao, Astiberri, 2005.

[34] Delisle, G. *Crónicas birmanas*. Bilbao, Astiberri, 2008.

de larga duración— y conocer la figura de Aung San Suu Kyi, la Premio Nobel de la Paz en 1991. Por último, su obra más reciente es *Crónicas de Jerusalén*,[35] en la que el dibujante relata su vida en la Ciudad Santa mientras ejerce de padre. Sus encuentros con las consecuencias cotidianas del conflicto entre Israel y Palestina, sus visitas al muro o a lugares tan complejos como Hebrón, nos permiten conocer muchos elementos que generalmente pasan desapercibidos en los medios de comunicación. Todo ello, además, aderezado con un gran sentido del humor.

SE TERMINA CON UNA NOTA ARTÍSTICA DEL CORO DEL EJÉRCITO, QUE INTERPRETA UNA DE LAS 6 ÓPERAS COMPUESTAS POR KIM JONG-IL.
PARA TERMINAR LA VELADA, UN LARGOMETRAJE EDIFICANTE: "EL DESTINO DE UN MIEMBRO DEL CUERPO DE AUTODEFENSA". AYER NOS DIERON "EL CANTO DE LA CAMARADERÍA" Y, MAÑANA PODREMOS VER "MAR DE SANGRE".

FIG. 9. Delisle, G. *Pyongyang.* Bilbao, Astiberri, 2005. Viñetas de la página 147 en que Guy Delisle narra una de sus veladas cotidianas en Corea del Norte.

Sin dejar el conflicto árabe-israelí, otro cómic con una perspectiva llamativa es *Una judía americana perdida en Israel*,[36] de Sarah Glidden. La dibujante estadounidense viajó a Israel en el verano de 2007 gracias al programa *Birthright Israel* —derecho de nacimiento—, que permite visitar Israel con los gastos pagados a todos los judíos del mundo. Lo más interesante del cómic es la evolución de Glidden y sus reacciones cuando va descubriendo la realidad del conflicto y la propaganda que lleva a cabo el Estado de Israel.

Para acabar, y ante la imposibilidad de llevar a cabo un recorrido exhaustivo por todas las obras que utilizan al observador externo para representar las realidades de lugares más o menos exóticos, tan solo mencionar algunas obras que merecen nuestra atención:

- *Kabul disco*, de Nicolas Wild (Ponent Mon, 2008), que presenta la situación de Afganistán tras el *final* de la guerra iniciada por George Bush.

[35] Delisle, G. *Crónicas de Jerusalén.* Bilbao, Astiberri, 2011.

[36] Glidden, S. *Una judía americana perdida en Israel.* Barcelona, Norma Editorial, 2011.

- *Macedonia*, de Harvey Pekar y Heather Roberson (La Cúpula, 2008), que analiza el proceso de transición macedonio y se centra en los aspectos relacionados con la legislación y los derechos humanos.

- *El coche de Intisar*, de Pedro Riera y Nacho Casanova (Glénat, 2011), que retrata la situación de la mujer en Yemen.

- *Chernóbil. La zona*, de Natacha Bustos y Francisco Sánchez (Glénat, 2011), que estudia lo que sucedió en la central nuclear de Chernóbil y sus consecuencias para los habitantes de Pripyat.

3.3 Humorístico

Por último, la tercera categoría en la que he dividido los cómics que tratan las relaciones internacionales es aquella cuya característica principal es el tono humorístico. Algunas de las obras anteriores, pienso especialmente en las de Sattouf, Satrapi o Delisle, tienen un gran componente satírico, pero ese no es su objetivo principal. En cambio, la obra que presentaré a continuación, pese a tratar temas que podríamos denominar serios, busca continuamente la carcajada del lector.

En primer lugar, *Quai d'Orsay*[37] es, quizás junto con los ensayos históricos del primer apartado, el cómic más puramente enfocado en las relaciones internacionales. De la mano de Arthur Vlaminck, un brillante joven que es contratado en el ministerio de Asuntos Exteriores francés, vemos desde dentro el funcionamiento de la diplomacia internacional. El estrafalario ministro, inspirado en Dominique de Villepin, tiene una obsesión con *los lenguajes* y Vlaminck y el resto de asesores serán las víctimas constantes de sus actitudes neuróticas.

Siempre en el marco de situaciones muy divertidas y con la expresividad y el dinamismo del dibujo de Blain, somos testigos del funcionamiento de un ministerio, asistimos a reuniones de la ONU o de la Unión Europea, viajamos en visitas oficiales… Pocas maneras mejores para acercarnos a las interioridades de la política internacional: enfrentamientos diplomáticos entre grandes potencias, negociaciones muy duras para conseguir victorias pírricas, decisiones controvertidas y la búsqueda del maquillaje idóneo ante la opinión pública, relaciones con dictaduras y conflictos de intereses de todo tipo tienen cabida en *Quai d'Orsay.*

Conclusión

El cómic ha ganado respetabilidad cultural en los últimos años y ha demostrado ser capaz de tratar con profundidad cualquier tema, por complejo que este sea. En el caso de las

[37] Lanzac, A. y Blain, C. *Quai d'orsay. Crónicas diplomáticas.* Barcelona, Norma Editorial, 2011 y 2012. Edición en dos volúmenes.

relaciones internacionales, disciplina en auge en las últimas décadas, el cómic ha probado en repetidas ocasiones que es muy efectivo como puerta de entrada a la realidad sociopolítica de cualquier país.

Mediante diferentes estrategias, multitud de autores y autoras han conseguido que abramos los ojos a conflictos y situaciones generalmente desconocidas para el gran público. La combinación del dibujo, que permite introducirnos en el contexto de manera mucho más efectiva que en un ensayo; el valor del testimonio personal del autor, mucho más trabajado que las piezas frecuentemente enlatadas de las grandes agencias de noticias; y la humanización de los habitantes de estos lugares, que en la mayoría de los cómics analizados tienen un papel destacado, permiten dotar al cómic de unas cualidades que no se encuentran en otros medios.

En definitiva, el cómic y las relaciones internacionales han demostrado ser una pareja que se entiende muy bien y todo hace indicar que tendrán un brillante futuro en común. Pese a los agoreros que hablaban del final de la Historia,[38] esta demuestra que está muy viva y el cómic seguirá dispuesto a tratar los acontecimientos actuales y futuros. Ya lo sabéis, no hay mejor manera de conocer un conflicto o un país que leyendo un buen cómic sobre él.

FIG. 10. Lanzac, A. y Blain, C. *Quai d'orsay. Crónicas diplomáticas.* Barcelona, Norma Editorial, 2012. Viñeta de la página 11 del segundo tomo, en la que se observa como el dibujo de Christophe Blain consigue recrear con gran viveza la tensión cotidiana de los asesores del ministro.

[38] Véase la introducción del artículo donde las ideas de Francis Fukuyama, que auguraba el fin de la Historia tras el final de la Guerra Fría, son desacreditadas por la realidad de los años noventa y el inicio del siglo xxi.

La Katábasis de Max y de Bernat Metge

Pau González Gost

Pau González Gost estudió Humanidades en la Universitat Pompeu i Fabra especializándose en literatura y filosofía, cursó el Máster de Formación de Profesorado y en la actualidad está terminando un doctorado en Literatura y lenguas modernas. Ha publicado relatos de ficción en antologías de escritores jóvenes, artículos en periódicos locales y dos entrevistas: una a Max (*Quimera*) y otra a Pere Joan (*La Bolsa de Pipas*); también creó y llevó adelante varios blogs. En la actualidad trabaja como profesor de secundaria de Literatura castellana y Filosofía.

Fecha de recepción: 2 de mayo de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 15 de mayo de 2016

Resumen

En este artículo se analizará la revisión —y la consecuente transformación— de un mito clásico —el mito de Orfeo— por parte de dos autores muy distintos: el dibujante barcelonés Max y el funcionario de la casa real Bernat Metge. El primero se acerca al mito en su obra *Katábasis* (introspección psico-mitológica) y el segundo en un fragmento de *Lo somni* (mimetismo respecto al esquema clásico). El artículo trata de explicar la presencia de Orfeo en *Lo somni* a través de una historia escrita seis siglos más tarde.

Palabras clave: Max, Bernat Metge, Orfeo, mito, psicología, intertextualidad

Abstract

In this article we are going to analyse the revision and transformation of a classical myth —Orpheus myth— of Max and Bernat Metge. The first author's approach is done in his opus *Katábasis* (psico-mythologic introspection) and the second author's approach in his opus *Lo somni* (classic structure's mimesis). The article explains the Orpheu presence in Lo somni through a history written six centuries after.

Keywords: Max, Bernat Metge, Orpheus, myth, psychology, intertextuality

Cita bibliográfica

González Gost, P. « La Katábasis de Max y de Bernat Metge», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 6 (2016), pp. 80-91.

En este artículo se analizará la revisión —y la consecuente transformación— de un mito clásico —el mito de Orfeo— por parte de dos autores muy distintos: el dibujante barcelonés Max y el funcionario de la casa real Bernat Metge. Los dos autores tratan un mito clásico sin ser humanistas —al menos no lo son en el sentido canónico del término— y realizan un acercamiento desde dos puntos de vista muy diferentes. El primero se acerca al mito en su obra *Katábasis* (introspección psico-mitológica) y el segundo en un fragmento de *Lo somni* (mimetismo respecto al esquema clásico). El artículo trata de explicar la presencia de Orfeo en *Lo somni* a través de una historia escrita seis siglos más tarde. Para ello han hablado los propios textos, y a través de ellos se ha definido el discurso que viene a continuación.

El mito de Orfeo y Eurídice aparece explicado *in extenso* por primera vez en la literatura latina. Exactamente en unos versos de Virgilio, en el libro IV de las *Geórgicas*. Esta es la versión canónica del mito y la que ha ejercido más influencia. Bernat Metge se inspira en esta versión y en la que aparece en *Las metamorfosis* de Ovidio. De esta manera, la versión del mito clásico que presenta Bernat Metge es una mezcla de estos dos textos.

En el fragmento de *Lo somni* que explica el mito de Orfeo encontramos una única voz narrativa que pertenece al cantor. Metge a través de la voz del cantor cuenta su desgraciada historia de amor. Eurídice, huyendo del «amor libidinoso» de Aristeo sufre la mordedura de una serpiente y muere. Orfeo baja a los infiernos para buscar a su amada y le ruega a Cerbero, portero del infierno, que le abra las puertas. Una vez dentro sus palabras y su música conmueven de tal manera a las criaturas infernales, a Plutón y a su esposa Proserpina que le otorgan el don de sacar a Eurídice del reino de los abismos. Aunque le imponen una condición: no se puede girar hasta que no llegue al mundo exterior. Cuando está a punto de terminar su ascenso al mundo de los vivos, caminando «por las vueltas de un camino largo, tenebroso, cuando estaba en la parte más alta del margen del río» Orfeo «temiendo que ella lo abandonara y ansioso por verla» se gira y Eurídice cae. Entonces el cantor extiende los brazos, pero estos no tocan más que el viento que se levanta por la caída de la amada y Eurídice reingresa de manera definitiva en el Hades. En el cómic de Max este instante —que cierra la historia—, se resuelve con un primer plano del ojo de Orfeo y la frase: «La vi esfumarse y sólo quedó una lágrima suspendida en el aire». En las dos revisiones del mito aparece el concepto de viento o aire como metáfora de la ausencia de la amada.

Un Orfeo desconsolado vuelve a los infiernos pidiendo una segunda oportunidad, pero Cerbero no se la concede. Orfeo, triste, sube al monte Ródope a cantar y alabar las virtudes de la «vida sin compañía femenina». También se dice que «en el monte no había sombras» y que con su canto llegaron «árboles de distinta naturaleza» y muchos animales. Pero las

FIG. 1. Max. *Como perros!* Barcelona, La Cúpula, 2007, p. 42.

mujeres se enfadan debido a su canto y lo matan. Finalmente Orfeo baja a los infiernos, esta vez para quedarse. «Donde reencontré a Eurídice, mi esposa, con la que sigo, seguro de que ahora en adelante no la perderé». De esta manera tan optimista finaliza el texto de Bernat Metge.

Lo que predomina en el texto es el canto de Orfeo para recuperar a Eurídice, la lista de dioses que se conmueven ante su canto, la retirada de Orfeo al monte y su muerte. Las dos muertes de Eurídice se tratan de manera más breve.

Max nos sitúa a través del cómic en otro ámbito discursivo. Utiliza un soporte diferente, donde cuentan factores como la serialidad, los colores y la puesta en página. Además su revisión del mito nos explica una historia distinta a la de Metge.

Cuando Orfeo ingresa en el infierno y se pone a cantar Hades se enfada y le dice: «Tu canto ha traído el tiempo a este lugar sin tiempo, y ahora mi fatiga se hace intolerable. Debería ejercitar toda mi crueldad en ti por esto!». La condición humana y mortal de Orfeo introduce el tiempo en el reino eterno e infernal del príncipe Hades. Aunque este dice: «has logrado conmover el helado corazón de mi esposa, a quién no me está permitido negar nada». Hades avisa a Orfeo de que no se gire para mirar a Eurídice hasta que no abandone

BASTA, ORFEO !! CÁLLATE !! NUNCA NADA HABÍA PERTURBADO MI MORADA COMO LO HAS HECHO TÚ ! TU CANTO HA TRAÍDO EL TIEMPO A ESTE LUGAR SIN TIEMPO, Y AHORA MI FATIGA SE HACE INTOLERABLE !!
DEBERÍA EJERCITAR TODA MI CRUELDAD EN TI POR ESTO ! SIN EMBARGO, HAS LOGRADO CONMOVER EL HELADO CORAZÓN DE MI ESPOSA, A QUIEN NO ME ESTÁ PERMITIDO NEGAR NADA.
A PERSÉFONE DEBES, PUES, EL ÉXITO DE TU EMPRESA, NO A MÍ ! AHORA VETE ! LLÉVATE CONTIGO EL MALDITO TIEMPO Y RESTITUYE EL SILENCIO A MI CASA. EURÍDICE TE SEGUIRÁ Y VOLVERÁ A LA VIDA. PERO TE PROHIBO QUE LA MIRES !! NO DEBES VERLA ANTES DE HABER ABANDONADO MIS DOMINIOS, DE LO CONTRARIO LA PERDERÁS DE NUEVO, ESTA VEZ, YA, IRREMISIBLEMENTE !!
VETE, POR TODOS LOS DIABLOS !! VETE Y DÉJAME EN PAZ !!

FIG. 2. Max. *Op. cit.* p. 33.

¿POR QUÉ CALLA?¿QUÉ HAN HECHO CON ELLA EN ESTE INFIERNO?!... ¿Y SI HA CAMBIADO? ¿Y SI YA NO ES LA MISMA?
NO! TODO ES UNA BROMA CRUEL, UNA BURLA DEL COLÉRICO HADES! DIJO QUE YO MERECÍA EL PEOR DE LOS CASTIGOS... ¿ACASO ESTO NO LO ES...? ¿QUÉ ME ESTÁ PASANDO? ¿POR QUÉ EL LUGAR QUE GUARDABA EN MI CORAZÓN PARA LA ALEGRÍA Y LA ESPERANZA HA SIDO OCUPADO AHORA POR LA DUDA?

FIG. 3. Max. *Op. cit.* p. 37.

sus dominios. El canto de Orfeo en *Lo somni* también produce una alteración temporal. El infierno deja de funcionar y la eternidad se interrumpe. Orfeo dice que los dioses que escucharon su canto «cesaron en el ejercicio de sus oficios», y que «todas las almas que aquí había, olvidando las penas que sufrían, hicieron lo mismo». Por lo tanto, a causa del canto de Orfeo el castigo eterno de los condenados se para y como en el cómic de Max, el tiempo se deja sentir en el infierno por boca de Orfeo.

Al Orfeo de *Katábasis* lo guían unos perros blancos y ciegos hacia el camino de salida. A medida que avanzamos por las viñetas, entramos en el remolino de dudas e inseguridades del cantor, que se debate entre la esperanza de salir del mundo de las sombras y la desesperación que le causa el silencio de Eurídice (en el texto de Ovidio Orfeo y Eurídice avanzan «a través de mudos parajes silenciosos».)[1] Finalmente, no puede resistir la tentación y se gira para comprobar si su amada lo sigue. Se gira mientras profiere gritos miserables y es advertido por un perro blanco: «No, Orfeo, nooooo!!».[2] En la última viñeta vemos el *zoom*

[1] Ovidio. *Metamorfosis*. Madrid, Espasa Calpe, 1994, p. 339.

[2] Max. *Como perros!* Barcelona, La Cúpula, 2007. p. 42.

al ojo de Orfeo y el texto que explica como desaparece su esposa. La historia se cierra con la misteriosa frase: «... el traidor era yo».[3] El final de Max es más trágico que el de Metge ya que ni tan solo en el último momento podemos ver a la bella Eurídice. Esta ocultación de la figura de la amada a lo largo de toda la historia intensifica la sensación de ausencia y nos ayuda a empatizar con el protagonista.

La acción se desarrolla íntegramente dentro del infierno. Las dos primeras láminas son las únicas que escapan a este patrón. La primera, muestra al poeta penetrando en el reino de las sombras, y la segunda a Orfeo cantando a Hades. Max deconstruye el mito clásico y reduce su contenido al momento en que Orfeo es seguido por Eurídice dentro del infierno. Los elementos predominantes en el cómic son la inseguridad de Orfeo, el paisaje repetitivo configurando un bosque que nunca termina y los diálogos entre los perros y el cantor.

Bernat Metge, a diferencia de Max (que construye un Orfeo instrospectivo y psicológico y en consecuencia subjetivo), describe el mito con más distancia. Metge deja que el lector juzgue según sus convicciones, no realiza ningún juicio de valor explícito sobre las acciones del cantor. En cambio la visión de Max sí que juzga y culpabiliza a Orfeo —«el traidor era yo»—.

BASTA !! YO NO MEREZCO ESTO !! NADIE, ¿ME OÍS? !! NADIE, NI DIOS NI MORTAL TIENE DERECHO A HACERME PASAR POR ESTO !! QUIERO SABER LA VERDAD, AHORA !!
NO, ORFEO, NOOOOO !!
LA VI UN INSTANTE. LA VI ESFUMARSE Y SÓLO QUEDÓ UNA LÁGRIMA SUSPENDIDA EN EL AIRE.
... EL TRAIDOR ERA YO.

FIG. 4. Max. *Op. cit.* p. 42.

[3] *Ibid.*

FIG. 5. Max. *Op. cit.* p. 32.

FIG. 6. Max. *Op. cit.* p. 40.

Pero con la reconstrucción de las causas psicológicas que obligaron al cantor a girarse hacia Eurídice, a través de los diálogos y las reflexiones, justifica el héroe y humaniza el arquetipo clásico. Cualquiera de nosotros, en nuestro día a día, podemos sufrir las dudas de Orfeo en su bajada a los infiernos. Con lo cual nos convertimos en protagonistas de muchas *katábasis* a lo largo de nuestras vidas. Por este motivo las preocupaciones y las dudas que se le presentan al héroe son algunas de las preocupaciones que recorren el subconsciente contemporáneo. Y ¿cuál es el espacio que mejor expresa estas preocupaciones? Este espacio, desde Freud hasta nuestros días, es el subconsciente. El infierno, además de un símbolo de inmersión en el mundo de las sombras es un símbolo de introspección psicológica. Por eso Max reduce el mito: para presentar las contradicciones internas del protagonista en el espacio de su propia psique. Así pues esta culpa es redentora. Max nos está diciendo que Orfeo se giró porque se sentía inseguro y no hay nada más humano que la inseguridad. Es decir que si de alguna cosa es culpable Orfeo es de ser humano. El héroe maxiano se convierte en una representación de toda la humanidad.

De esta manera llegamos a un callejón sin salida: el hecho de ser culpable de su desgracia es lo que realmente lo hace humano y el hecho de ser humano lo catapulta a la misma des-

gracia. Así pues el mito órfico se transforma en el más humano de los mitos y nos transmite una tierna simpatía.

Hete aquí el porqué de que Metge presente a Orfeo haciendo uso de la *captatio benevolentia* al principio de su parlamento: «Poco después, Orfeo, con gracia, gesto alegre y buena cara, empezó a decir esto que sigue».[4] Por lo tanto, a través de Max podemos hacer una interpretación de esta simpatía: la profunda y desesperada humanidad del cantor. Además también en las *Geórgicas* de Virgilio encontramos una disculpa poética por parte del autor al error de girarse de Orfeo: «locura ciertamente perdonable, si los Manes supieran perdonar!».[5]

Llegados a este punto podemos releer (o reinterpretar) el Orfeo de Bernat Metge desde una nueva perspectiva. Si aceptamos la visión de Max, este mito habla de la inseguridad y la duda inherentes a la raza humana. Así pues, la elección de este personaje encajaría dentro de la filosofía utilitaria que recorre la obra de *Lo somni*. Este personaje, simpático y benevolente, simboliza la eterna imperfección de la humanidad lo que implica que todos nos podemos equivocar porque somos humanos. Y como ha afirmado Martí de Riquer,[6] el libro de Metge no deja de ser (entre muchas otras cosas) una manera de justificarse y defenderse. Y qué mejor manera para justificarse que apelar a aquello que todos (en mayor o en menor grado) compartimos: nuestra condición humana. Después de la *Katábasis* de Max, Orfeo actúa como uno de los motivos redentores que podemos encontrar en la obra *Lo somni*.

Para concluir, lo que me ha parecido más interesante es el hecho de que la misma historia de la literatura produzca explicaciones inconscientes de sí misma, y que estas explicaciones sirvan para transformar contenidos que *a priori* parecen solidificados (el texto canónico del mito de Orfeo, la obra de *Lo somni*). De esta manera, podemos considerar la existencia de un texto infinito tal como lo hizo Borges, un texto hecho de relaciones intertextuales eternas que transmutan constantemente los propios significados.

[4] Metge, B. *Lo somni*. Barcelona, Quaderns Crema, 2003. p. 109.

[5] Virgilio. *Geórgicas*. Madrid, Cátedra, 1994, p. 279.

[6] Riquer, M. *Història de la literatura catalana*, vol. 3. Barcelona, Ariel, 1993, p. 409.

DEBO CONFIAR EN TI, EURÍDICE, Y SOBRE TODO EN MÍ MISMO, PERO TENGO TANTO MIEDO AL FRACASO... A SER ENGAÑADO, A QUE TODO ESTE SUFRIMIENTO HAYA SIDO VANO...! NO SÉ QUÉ PENSAR, YA NO ENTIENDO NADA...
MI ÚNICA CERTIDUMBRE ES LA PALABRA DE UN DIOS OBESO Y GRASIENTO !!
¿Y SI ES ELLA QUIEN, DESPUÉS DE TODO, NO QUIERE REGRESAR CONMIGO? ¿Y SI SU AMOR POR MÍ HA...? NO! NO ES POSIBLE !! ELLA NO PUEDE IGNORAR TODO LO QUE ESTOY HACIENDO! NO PUEDE PENSAR QUE LA HE ABANDONADO !!
¿ES QUE TODO ESTO NO ES SUFICIENTE PARA ELLA ?!!
PERROS !! ¿DÓNDE ESTÁIS ?!!
¿POR QUÉ OS ESCONDÉIS? HABLADME, PERROS, O ME VOLVERÉ LOCO !!
CALMA... NO PENSAR... AVANZAR... ESO DIJERON LOS PERROS... SÍ, ESO ES... CAMINA, ORFEO, CAMINA...
PERO SE HAN IDO... ME HAN DEJADO SOLO...
¿SOLO...?
BASTA! CONFIAR, AVANZAR... SÉ QUE ELLA VIENE DETRÁS.

FIG. 7. Max. *Op. cit.* p. 39.

Bibliografía

Alighieri, D. *Infern (Divina Comèdia).* Barcelona, Proa, 2000.

Max, *Como perros!* Barcelona, La Cúpula, 2007.

Metge, B. *Lo somni.* Barcelona, Quaderns Crema, 2003.

—*El sueño.* Barcelona, DVD, 2006.

Ovidio. *Les metamorfosis VII-XV.* Barcelona, la Magrana, 1997.

—*Metamorfosis*. Madrid, Espasa Calpe, 1994.

Riquer, M. *Història de la literatura catalana*, vol. 3. Barcelona, Ariel, 1964.

Virgilio. *Geòrgiques.* Barcelona, Fundació Bernat Metge, 1963.

—*Geórgicas*. Madrid, Cátedra, 1994.

CuCoDebate

Debate en torno a las formas del audiovisual contemporáneo de superhéroes

Elisa McCausland y Diego Salgado

Elisa McCausland (Madrid, 1983) es periodista, crítica e investigadora especializada en cultura popular. Trabaja en su tesis investigando el arquetipo superheroico y su potencial feminista centrado en Wonder Woman. Sus ensayos pueden leerse en los libros *Vengadores: Poder Absoluto* (2013), *Watchmen: Radiografías de una explosión* (2013), *Batman desde la periferia* (2013), *Los héroes están muertos* (2014) y *Yo soy más de series* (2015). Ha participado en la compilación de cómic *Enjambre* (Norma, 2014). Escribe regularmente sobre cómic, cine y literatura en el periódico *Diagonal*, y debate sobre las mismas cuestiones en el programa radiofónico *Perros Verdes*. Dirige el programa radiofónico de cómic *Isla Paraíso* en El Estado Mental. Participa en los fanzines *Rantifuso* (desde 2005) y *Malavida* (desde 2012). Aborda cómic y feminismo en el fanzine sonoro *Sangre Fucsia*, el programa de radio *online Rock & Cómics*, y las *webs Pikara Magazine, Canino Magazine* e *Inquire Project*. Ha colaborado en medios como Radio 3, *El Diario*, *Agente Provocador*, *Rockdelux*, *Quimera*, *Vein* y *Madriz*, entre otros. Es una de las promotoras del Colectivo de Autoras de Cómic (AC).

Diego Salgado (Madrid, 1967) es crítico de cine. Actualmente, escribe con regularidad en *Cine para Leer*, *Détour*, *Diagonal*, *Dirigido Por* y *Guía del Ocio*, y participa en el programa radiofónico *Perros Verdes*. Colaborador entre 2005 y 2015 de *FanDigital*, entre 2008 y 2011 de *Cahiers du Cinéma España*, entre 2008 y 2016 de *Miradas de Cine*, y entre 2011 y 2013 de *El Rayo Verde*. Participante en libros colectivos como *Cien Miradas de Cine* (2011), *John Carpenter: Ultimátum a la Tierra* (2013), *A Tumba Abierta: El Cine Kamikaze* (2014), *El universo de '2001: Una odisea del espacio'* (2014), *Werner Herzog: Espejismos de sueños olvidados* (2015) y *Antología del Cine Fantástico y de Terror Español* (2015-2016). Ponente sobre crítica y cine en los cursos de verano de la Universidad Complutense de Madrid y otras instituciones. Colaborador ocasional en medios como *Imágenes de Actualidad*, *L'Atalante*, *El Destilador Cultural*, *Transit*, *Visual404*, *IGN España*, *Numerocero* y *Cine Divergente*. Participante en ediciones críticas diversas en DVD. Miembro de la OFCS (Online Film Critics Society).

Fecha de recepción: 13 de mayo de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 18 de mayo de 2016

El cine y la televisión de hoy viven un *boom* de lo superheroico, y registros argumentales asociados, inédito en la historia de ambos medios. Un *boom* que, al estar los entretenimientos populares más interconectados que nunca, ha propiciado además, en palabras de Francisco Calderón —actual director editorial de ECC, que ostenta los derechos para publicar las cabeceras de DC Comics en España y Sudamérica—, «que el cómic pase por una buena época, haya encontrado su espacio y esté en alza».[1] Pero, este auge de los superhéroes en la pantalla, que se ha venido fraguando a lo largo del último cuarto de siglo y que dio lugar entre 2008 y 2015 a que cinco muestras cinematográficas del género se situasen entre las veinticinco películas más taquilleras de todos los tiempos, ¿ha tenido el correlato expresivo deseado? ¿Cuál es el saldo creativo de esta preeminencia del superhéroe en la esfera sociocultural contemporánea?

FIG. 1. *Batman* (íd. Tim Burton, 1989).

Diego Salgado: Creo que nos hallamos en un punto idóneo para valorar hasta qué punto el cine y la televisión en torno a los superhéroes han logrado emanciparse respecto a los cómics en los que casi siempre se inspiran; para preguntarnos si han logrado articular desde *Batman* (íd. Tim Burton, 1989) y, más en especial, desde *Spider-Man* (íd. Sam Raimi, 2002), unas formas significativas, independientes de las viñetas y, a la vez, capaces de establecer un diálogo con estas, así como con voluntad para aportar estilemas perdurables al audiovisual de masas. Tú y yo hemos comentado estos temas en numerosas ocasiones, pero

[1] Efe. «Las editoriales de cómics se arremangan para combatir la incertidumbre», en *El Mundo* (1 de mayo de 2016). Disponible *online* en http://www.elmundo.es/cultura/2016/05/01/5725e8d346163f790a8b45c2.html

puede que valga la pena poner nuestras ideas en común en un año como 2016, que ha visto ya los estrenos —y aún estamos en mayo— de *Deadpool* (íd. Tim Miller, 2016), *Batman v Superman: El amanecer de la justicia* (*Batman v Superman: Dawn of Justice*. Zack Snyder, 2016), *Capitán América: Civil War* (*Captain America: Civil War*. Joe & Anthony Russo, 2016) y *X-Men: Apocalipsis* (*X-Men: Apocalypse*. Bryan Singer, 2016), y la emisión de series con tanta repercusión entre los aficionados como *Jessica Jones* (íd. Melissa Rosenberg para Netflix, 2015), *Supergirl* (íd. Ali Alder, Greg Berlanti y Andrew Kreisberg para CBS, 2015-2016), *Agente Carter* (*Agent Carter*. Christopher Markus y Stephen McFeely para ABC, 2015-2016) o *Daredevil* (íd. Drew Goddard para Netflix, 2015-2016). Aunque tenemos un largo debate por delante, me gustaría apuntar desde este momento inicial ciertas dudas ante lo que, en un primer vistazo, podría indicar que nos encontramos en un momento de autoridad y madurez plenas del género,[2] pero que, observado con atención, no pasa de ser un estado de aplicación generalizada de fórmulas lejos de lo rompedor. Fórmulas que han dignificado e incluso *glamourizado* al superhéroe de cara a la imagen en movimiento —algo desde luego muy meritorio, impensable hasta hace unos años, baste con recordar las no tan lejanas *Captain America* (Albert Pyun, 1990) y *The Fantastic Four* (Oley Sassone, 1994)—, pero, a costa, quizás, de su adaptación a unos ecosistemas de producción y recepción muy conservadores, en los que se prima sobre todo la sumisión interesada al fan, lo iconográfico, la literalidad, la corrección ideológica y por extensión visual; una concepción del espectáculo saneada y agradable, no demasiado inventiva. Desde luego, ni desafiante, ni incómoda, ni artística en el sentido de subvertir nuestra mirada.

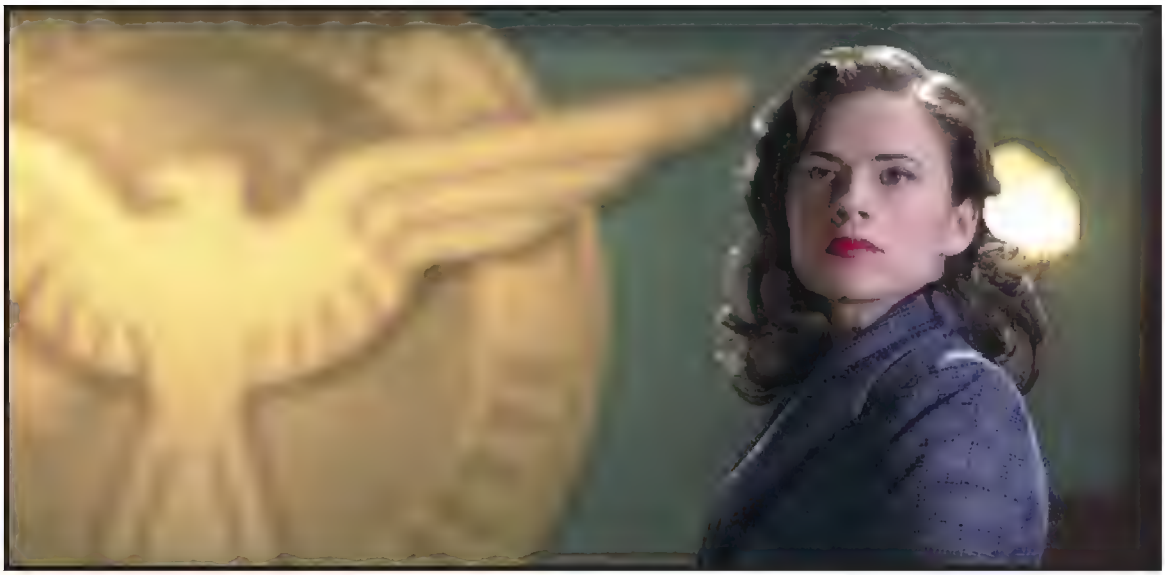


FIG. 2. *Agente Carter* (*Agent Carter*. Chris Markus y Stephen McFeely para ABC, 2015-2016).

[2] Salgado, D. «El nuevo cine de superhéroes», en *Cine para Leer* (24 de abril de 2016). Disponible *online* en http://www.cineparaleer.com/punto-de-vista/item/1889-el-nuevo-cine-de-superheroes

FIG. 3. *Capitán América: Civil War* (*Captain America: Civil War*. Joe & Anthony Russo, 2016).

Elisa McCausand: Estoy un poco de acuerdo contigo. Sin ir más lejos, a propósito de todas las producciones para cine y televisión que citas, los atrevimientos formales en *Deadpool* no pasan de los títulos de crédito; en *Agente Carter*, lo *pulp* nunca traspasa lo escenográfico, a no ser que llamemos *pulp* a unos dejes noventeros que también se perciben en *Supergirl* —en este caso, la presencia en el reparto de Calista Flockhart, protagonista de *Ally McBeal* (íd. David E. Kelley para Fox, 1997-2002), podría interpretarse como un guiño—; la realización de *Daredevil* ha empeorado en su segunda temporada respecto a la primera, se ha vuelto más funcional, como la de *Jessica Jones* desde un primer momento; de *Batman v Superman: El amanecer de la justicia* y *Capitán América: Civil War* imagino que hablaremos más adelante… En cualquier caso, estamos asistiendo a una normalización, o incluso gentrificación de la imagen superheroica, destinada a hacerla comestible sin dificultades. Algo que tiene mucho que ver con la adopción, sin importar el medio, del carácter seriado de la ficción en que nos hallamos inmersos. Ello impone unos condicionantes narrativos y representativos tales para permitir la continuidad y la familiaridad del producto, que se cae en la paradoja de que, gracias a la tecnología digital, podemos hacerlo prácticamente todo, y, sin embargo, la tendencia es a lo apagado o lo adusto, tanto en lo que se refiere a las paletas de colores, como a los repartos y las labores de realización y montaje. Como han señalado Matthias Stork y James Gilmore, lo digital está teniendo casi más importancia «a la hora de alardear de campañas de marketing abrumadoras que enfatizan la interactividad y el disfrute del espectador potencial».[3] En este sentido, se produce un cierto contraste con lo que ocurre en el ámbito de los *comic books*, en los que, a mi parecer, se ha impuesto un sentido de la autoría —dibujantes y guionistas procedentes del *indie* o la ilustración— con el fin de darle una pátina de

[3] Gilmore, J. N. y Stork, M. *Superhero Synergies: Comic Book Characters Go Digital*. Blue Ridge Summit, Rowman & Littlefield Publishers, 2014, p. 2.

calidad al cómic de superhéroes. Aunque, en la práctica, esa autoría se limite a ser una mezcla de esteticismo *cuqui*, experimentación irrelevante en arcos argumentales determinados, y una cierta sumisión a las expectativas del lector, que quiere verse reflejado en esas imágenes y no retado por ellas, en la línea de esa apropiación cultural *hipster* que consiste en hacer tuyo lo que consumes, a costa de que pierda todo su valor de choque. Pienso en las portadas de Mike del Mundo, o el *Ojo de Halcón* (Marvel Comics, 2012-) de David Aja, que crean una agradable envoltura sobre lo mismo de siempre, a veces de una cierta e interesante abstracción conceptual, atractiva incluso para públicos habitualmente refractarios a los *comic books*.

DS: En ese sentido, podría pensarse, trasciendan o no sus resultados lo anecdótico, que en los cómics hay una mayor voluntad de estilo, una mayor sofisticación. No sabe uno qué pensar: si es que la necesidad de llegar a un gran público obliga a reducir el grado de atrevimiento de los cineastas, o si los propios implicados en la producción de películas, e incluso de gran parte de los cómics, no son conscientes de que se mueven en ámbitos expresivos —que no comunicativos, por cierto— con unas peculiaridades determinadas, más allá de las «historias», los «personajes», los iconos; y que ello obliga a una reflexión sobre cada medio en particular, y los efectos de su traducción a otros, que tienden a no practicarse.

Véase por ejemplo cuando se confunde que el cómic sea un arte secuencial con el hecho de que haya de aspirar a ser relato, que las impresiones visuales siempre se codifiquen en términos de efectividad narrativa. Me sorprende lo poco que sigue hablándose de ello a niveles popular y divulgativo, más allá del estudio académico. Más aún, la facilidad con que se equiparan las imágenes del cómic y las del cine, falsos amigos, como cuando se afirma que «leer la sinergia entre ilustraciones y palabras que se produce en una novela gráfica tiene mucho en común, dado el formato, con una película».[4] Peor todavía, la inconsciencia que manifiesta un autor reputado de historietas sobre su medio cuando afirma tan tranquilo que «no me gustan los cómics en los que el único valor es visual, cuando te das cuenta de que al dibujante solo le gusta eso, dibujar, pero no cuenta ninguna historia»,[5] ignorando que es de la elocuencia de las imágenes de la que emana el único valor del relato, que si este trata de imponerse con unos determinados sesgos y preceptos desde un principio, los efectos finales van a ser estériles, o absurdos, o contradictorios. Parece una obviedad que la naturaleza estática de una viñeta, y su relación con una plancha o todo un cómic, tanto a la hora de realizarse como de disfrutarse, son susceptibles de generar unos efectos perceptivos y unas inferencias muy diferentes a las que propicia una imagen en movimiento en el seno de una película, incluso cuando esa imagen puede en la actualidad *framearse*, «que (re)veamos y detengamos

[4] Copeland, T. Fletcher-Spear, K. y Jenson-Benjamin, M. «The Truth about Graphic Novels: A Format, Not a Genre», en *The Alan Review*, n.º invierno (2005), p. 43.

[5] Garsan, C. «No me gustan los cómics en los que el único valor es visual: Encuentro con Paco Roca», en *Culturplaza* (30 de abril de 2016). Disponible *online* en http://valenciaplaza.com/paco-roca-no-me-gustan-los-comics-en-los-que-el-unico-valor-es-visual

libremente las películas»[6] de manera que «sus lecturas ya no se realizan solo de manera lineal y de principio a fin».[7]

EM: Esa falta de interés que comentas en los valores expresivos y su dialéctica es evidente. Basta con prestar atención a la venta de los enfrentamientos en pantalla este año de Batman contra Superman, o de la *Guerra Civil* en el ámbito Marvel, que ha sido bastante vulgar, pragmática, se ha quedado en el *marketing* icónico; quizás, porque nunca habíamos visto pegarse en imagen fotorrealista al hombre murciélago y al hombre de acero, o a Iron Man y al Capitán América, y bastase con la campaña de comunicación, con anunciarlo, tanto en los avances como en los propios metrajes de las películas, desustanciados de cualquier profundidad en lo que se refiere al sentido de esas confrontaciones entre superhéroes. Quizás la creatividad haya que buscarla ante todo en la estrategia publicitaria, precisa y monstruosa, obligadamente elemental, que se crea para inocular a nivel global la idea de que hay algo de relevante en la contienda entre lo que apenas se percibe sino como las marcas Batman y Superman, las marcas Capitán América y Iron Man —acordémonos de como esculturas con los símbolos de Batman, Superman y Wonder Woman han llegado a instalarse en las calles de ciudades de todo el mundo para promocionar *Batman v Superman: El amanecer de la justicia*—, de cara además a líneas de películas cuyas fechas de lanzamiento ya están establecidas a cuatro y cinco años vista.

FIG. 4. *Superman* (íd. Richard Donner, 1978).

Más allá de la impostación de unos determinados grafismos, da igual si en los cómics o en las películas de superhéroes, estamos hablando igual de un audiovisual poco atrevido,

[6] Sanssoleil. «El cine y la novela en imágenes» (24 de septiembre de 2015). Disponible *online* en http://www.sanssoleil.es/el-cine-y-las-novelas-en-imagenes/

[7] García Sánchez-Marín, D. «*The Immigrant*: Sin fin», en *Visual404* (8 de junio de 2015). Disponible *online* en http://visual404.com/2014/05/21/the-immigrant-sin-fin/

lo que solo justifica en parte la influencia *realista* de la trilogía sobre Batman dirigida por Christopher Nolan entre 2005 y 2012, de la que hablaremos luego. Hay que tener en cuenta además, como decíamos, la gran cantidad de herramientas y medios de que se dispone hoy por hoy, y las sinergias que propicia la concepción multimedia del fenómeno: cine, cómics, televisión, videojuegos, animación, interactividad digital…

DS: No sé qué piensas, pero creo que no estamos al respecto muy lejos del Batman de Burton, o incluso se ha dado un paso atrás; es decir, lo que se dispone frente a la cámara es mucho, abigarrado, lo que reconocemos como propio de un cómic; pero lo que se hace a nivel de realización y montaje con esa iconografía y escenografía —da igual si material o virtual—, es poco, se limita a dar vida a lo preestablecido, pero no suele llevarlo más allá, no conduce a una mutación de nuestra mirada. Hablo de *Batman* porque, aunque las series *La mujer maravilla* (*Wonder Woman*. Douglas S. Cramer y Stanley Ralph Ross para ABC/CBS, 1975-1979), *Spiderman* (*The Amazing Spider-Man*. Alvin Boretz para CBS, 1977-1979) y *La Masa* (*The Incredible Hulk*. Kenneth Johnson para CBS/NBC, 1977-1982), y una película como *Superman* (íd. Richard Donner, 1978) —que dio lugar a tressecuelas y a *Supergirl* (íd. Jeannot Szwarc, 1984)—, ayudaron a esbozar una normalización del superhéroe en las imágenes en movimiento que escapaba a la estampa cutre del serial o al estigma pop de *Batman* (íd. William Dozier para ABC, 1966-1968), hasta el punto de poder hablarse de «cambio de paradigma»,[8] eran productos con una concepción industrial, átona, del género, a partir de los cuales se dedujo poco. En la *Batman* de 1989 es perceptible sin embargo una visión de *connoisseur* de la cultura popular, de un creador permeado por ella como Tim Burton, cuyo ánimo gótico y manierista teñiría de hecho todo lo realizado en el mismo registro a lo largo de la década de los noventa, en paralelo a otro tipo de apuestas formales, o solo estéticas, muy interesantes, hasta en películas tan fallidas como *Tank Girl* (íd. Rachel Talalay, 1995), *Barb Wire* (íd. David Hogan, 1996) —con esos alucinantes títulos de crédito en los que se subraya hasta lo obsceno el carácter *pinapero* de la heroína *mainstream*— o *Rocketeer* (*The Rocketeer*. Joe Johnston, 1991) —cuyo director lo sería también de una de las películas contemporáneas de superhéroes más bonitas para mí en varios aspectos, *Capitán América: El primer vengador* (*Captain America: The First Avenger*. Joe Johnston, 2011)—. Se da la paradoja de que las propuestas eran regulares, pero sus fotogramas resultaban vistosos, muy estimulantes. No en el sentido de «parecer un tebeo», de ser «un *comic book* en imágenes», como se suele decir en términos positivos, aunque solo sirva para elevar a los altares películas tan mediocres como *Blade II* (íd. Guillermo del Toro, 2002) frente a su predecesora, la elegante *Blade* (íd. Stephen Norrington, 1998); sino de innovar en el seno de la propia imagen cinematográfica. Algo a lo que no son ajenas por otra parte las influencias de medios con predicamento por entonces como la publicidad o los videoclips, o una hibridación de las imágenes con la música pop, como pasa en *El cuervo* (*The Crow*. Alex Proyas, 1994) o *Batman Forever* (íd. Joel Schumacher, 1995). Rarezas previas aparte, como *Howard el pato* (*Howard the Duck*. Willard Huyck, 1986), que se debe a un imaginario argumental y de efectos visuales ochentero, nos topamos con películas de una estética sombría, entendido esto desde lo manierista, no lo literal, como *Darkman* (íd. Sam Raimi, 1990), la trilogía

[8] Alarcón, T. L. *Superhéroes: Del comic al cine*. Madrid, Calamar Ediciones, 2011, p. 12.

sobre las Tortugas Ninja (1990-1993), la citada *El cuervo*, *La sombra* (*The Shadow*. Russell Mulcahy, 1994), *Juez Dredd* (*Judge Dredd*. Danny Cannon, 1995), *El hombre enmascarado* (*The Phantom*. Simon Wincer, 1996), *Spawn* (íd. Mark A.Z. Dippé, 1997) —apuesta fuerte y fracasada de un director que, significativamente, se inició en el campo de los efectos visuales y ha acabado dirigiendo animación—, y las películas sobre Batman dirigidas por Joel Schumacher en 1995 y 1997, a pesar de su creencia en que un villano de cómic ha de ser trasplantado a las imágenes tal cual, lo que solo generó monstruos histriónicos.

FIG. 5. *El hombre enmascarado* (*The Phantom*. Simon Wincer, 1996).

EM: El caso de *El hombre enmascarado* es muy interesante, porque en su momento se habló mucho de su paleta de colores —un señor vestido de morado en mitad de la jungla— y, además, en contraposición por ejemplo al Batman ideado por Schumacher —que, a pesar de todos sus excesos cromáticos, era nocturno— era una película que apostaba por lo diurno, lo luminoso, lógico por otra parte dado que cabalgaba en la estela del cine de aventuras que había reanimado Indiana Jones. Su intérprete, Billy Zane, también incidía en ello: «El personaje creado por Lee Falk no es oscuro, no está jodido: es como un caballero zen que cabalga, vestido de morado, un caballo blanco, que se rodea de otros amigos animales, y que lucha contra la piratería, la avaricia y la crueldad; hace que ser bueno parezca *cool*».[9] Pero el color, la luz, el locurón, serían cualidades consideradas en breve defectos, como si deslegitimaran la posible seriedad en una película de superhéroes. Esa ruptura con el divertimento colorista la apuntan ya la estética impuesta por *Matrix* (*The Matrix*. Lilly / Andy y Lana / Larry Wachowski, 1999), perceptible también en *X-Men* (íd. Bryan Singer, 2000) —que los *New X-Men* de Grant Morrison heredan, sin que ello suponga renunciar a una autoría real sobre *su* cómic, es un caso de apropiación creativa enriquecedora—, y el cómic *blockbuster* e hiperrealista que ejemplifican *The Authority* (Wildstorm/DC Comics, 1999-2010) de

[9] Hughes, D. *Comic Book Movies*. Londres, Virgin Films / Random House, 2007, p. 115.

Warren Ellis y Bryan Hitch, o *The Ultimates* (Marvel Comics, 2002-2004) de Mark Millar y, de nuevo, Bryan Hitch; muy interesantes, por cuanto beben del cine de gran espectáculo y lo superan en cuanto a amplitud de marco, violencia, argumentos adultos, aunque al precio de provocar que, poco a poco, el *comic book* vaya a remolque del cine en términos retóricos, abdique de cualidades semánticas propias.

FIG. 6. *Matrix* (*The Matrix*. Lana / Larry & Lilly / Andy Wachowski, 1999).

DS: Tú me has comentado en varias ocasiones que, a fecha de hoy, todo en la editorial Marvel, desde las líneas argumentales, a la apariencia de sus héroes y heroínas, está bastante supeditado a lo que están haciendo y puedan hacer en un futuro las imágenes en movimiento producidas por Marvel Studios. Y esto es inquietante por cuanto Kevin Feige se ha podido permitir, por ejemplo, en *Capitán América: Civil War* meter la *Guerra Civil* (Marvel Comics, 2006) ideada por Mark Millar y Steven McNiven, desustanciándola de todo lo que quiso decir en su momento —post 11-S, «Patriot Act», etc.— sin aportar a cambio nada verdaderamente significativo, cuando en su momento las estrategias visuales del cómic, como las de Bryan Hitch o John Cassaday en otros títulos, tenían un sentido: la elongación de los tiempos del relato, su misma detención, que pusieron de moda en el cine el *anime* y la imagen virtual —el *bullet time* de *Matrix*, los recorridos imposibles de la cámara en *El club de la lucha* (*Fight Club*. David Fincher, 1999)— servían al propósito de ejercer una crítica sobre el sentido, la marcha ideológica de ese relato, que años después ha degenerado en lo contrario: el afán de contar sin saber a qué propósito responde, porque la fiesta debe continuar, como sucede funcionalmente en *Capitán América: Civil War*. Aquí quizás convendría reivindicar *V de Vendetta* (*V for Vendetta*. James McTeigue, 2005), muy denostada cuando se estrenó por «traicionar» el espíritu del cómic de Alan Moore y Dave Gibbons creado entre 1988-89, pero que supo reformular el anarquismo individualista del que hacían gala Moore y Gibbons en términos de conciencia colectiva contra un complejo opresor político-mediático; algo que dio cuenta, tanto de las inquietudes artísticas de las hoy hermanas Wachowski, como

del auge de los movimientos sociales que se produciría con el cambio de década en localizaciones diversas: el 11-M, Occupy Wall Street, la Primavera Árabe…

ES: Es que, además, *V de Vendetta*, como *Superman Returns* o incluso en cierta manera *Batman Begins*, eran partícipes de un discurso de esperanza tras el túnel del 11-S en el superhéroe, que en el cómic ejemplificó el *All Star Superman* (DC Comics, 2005-2008) de Grant Morrison y Frank Quitely, que la crisis se llevó por delante; hasta el punto de que deberíamos preguntarnos si el superhéroe no lo es hoy solamente por convención, dado que no hay nada en su figura que lo haga significativo *de facto*, como de hecho se atrevieron a enunciar tanto *Superman Returns* (íd. Bryan Singer, 2006) como *El hombre de acero* (*Man of Steel*. Zack Snyder, 2013). Vista así, la fiesta *Civil War* que mencionabas, como sucede también en *Batman v Superman: El amanecer de la justicia*, pasa a ser todavía más aburrida y desustanciada, solo apta para un público casi tan infantilizado y lastrado por los traumas como las criaturas de ficción.[10] Las aristas de cualquier tipo brillan por su ausencia, también en otros aspectos, el sensual o el nietzscheano: no hay nada parecido a lo que pudieron permitirse, por ejemplo, los Batman de Schumacher, llenos de pulsiones homoeróticas. En esto también se ha ido hacia atrás. En la trilogía *Spider-Man* (2002-2007) de Raimi podía percibirse, aun a nivel muy normativo, una cierta calidez, como también en *X-Men* por lo que toca a la tortuosa relación entre Lobezno y Jean Grey; mientras que, en las dos aventuras de Spider-Man protagonizadas por Andrew Garfield en 2012 y 2014, o en las últimas entregas de los X-Men, apenas hay tensión. La faceta *playboy* de Tony Stark / Iron Man se ha volatilizado película a película…

FIG. 7. *Spider-Man 2* (íd. Sam Raimi, 2004).

[10] McCausland, E. «El superhéroe en el diván», en *Periódico Diagonal*, n.º 270 (12-25de mayo de 2016), p. 8. Disponible *online* en https://www.diagonalperiodico.net/culturas/30334-capitan-america-civil-war-superheroe-divan.html

Claro que esto sucede también en los cómics: la editorial Image es la única que, de unos años a esta parte, está planteando fricciones, mientras que los «atrevimientos» de Marvel y DC pasan por la agenda de lo políticamente correcto. Resulta curioso constatar que un tema en principio tan vidrioso como el del carácter apolíneo del superhéroe, que se *carnifica* en el cine al estar viendo a actores muy atractivos vestidos con trajes ajustados, no da lugar en la práctica a nada mínimamente perturbador en ningún sentido. La hipermusculación uniformada de Chris Evans como el Capitán América o Chris Hemsworth como Thor no aporta nada estimulante, transgresor a las imágenes. Esto nos recuerda dolorosamente que este género, como se burlan a veces sus detractores, está dirigido a espectadores jóvenes o inmaduros, lo cual puede suponer a medio plazo un grave problema especular para que sus imágenes sean capaces de decir algo, de que maduren.

DS: Ya que has citado las películas sobre Spider-Man realizadas por Sam Raimi, para mí la primera de ellas es fundamental como definidora del cine contemporáneo de superhéroes, junto a *X-Men* o *El protegido* (*Unbreakable*. M. Night Shyamalan, 2000). Desde luego, mucho más que *Hulk* (íd. Ang Lee, 2003), a la que se ha dado siempre en mi opinión más pábulo del que merecía por venir realizada por un director «de prestigio», cuando la dialéctica en sus imágenes entre semiosferas fuese epidérmica; pensándolo bien, la única aportación indiscutible de Hulk en sus sucesivas apariciones cinematográficas ha sido el constituirse en banco de pruebas digital para la consecución de un monstruo con expresiones humanas convincentes. *Spider-Man* es una producción muy ambiciosa, plenamente comprensiva del personaje, con una mirada sobre él por parte de Raimi tan *freak* como la de Burton sobre Batman. Peter Parker es materializado con éxito como un ser humano que ha de lidiar con la madurez y con superpoderes, y juegan un papel esencial un aluvión de efectos visuales que, lejos de ilustrar, sirven para llevar la efigie del superhéroe a otros terrenos, como evidencian esas declaraciones de Raimi en torno a que deseaba ver al hombre araña trazando «un *ballet* en el cielo».[11] Por otra parte, Raimi inocula en *Spider-Man* constantes de otros géneros que le son familiares, en especial el terror, que ya había teñido a su vez de atributos superheroicos algunas de sus películas previas, véanse *Terroríficamente muertos* (*Evil Dead 2*. Sam Raimi, 1987) y *Darkman*. Esto para mí es muy interesante de cara al futuro, porque uno de los potenciales más claros del cine de superhéroes no es solo el de instituirse género eterno en el imaginario popular, como antaño el *western* o el cine de piratas, sino dialogar con estos y ejercer como mutágeno a largo plazo de sus constantes, como han apostado por hacer ya con buenos resultados, en mi opinión, *El caballero oscuro* (*The Dark Knight*. Christopher Nolan, 2008) o *Capitán América: El soldado de invierno* (*Captain America: The Winter Soldier*. Joe & Anthony Russo, 2014), reformulaciones respectivas del *thriller* urbano y el conspiranoico. Hay que reivindicar en esa línea títulos tan curiosos como *Sky High, una escuela de altos vuelos* (*Sky High*. Mike Mitchell, 2005), comedia de instituto en un mundo donde los superhéroes son moneda corriente, o *Mi super ex-novia* (*My Super Ex-Girlfriend*. Ivan Reitman, 2006), un *Sexo en Nueva York* (*Sex and the City*. Darren Star, 1998-2004) con superheroína psicótica…

[11] Braund, S. y Hewitt, C. «Spider-Man», en *Empire*, n.º de julio (2002), pp. 58-62.

FIG. 8. *Hulk* (íd. Ang Lee, 2003).

EM: En ciertos aspectos, lo que has apuntado de *Spider-Man* se puede aplicar también a *X-Men*, obra de un Bryan Singer que es un *true believer* en lo que está contando, por lo que, pese al ajustado presupuesto de la película, hay una convicción total en lo que se nos muestra, además de apreciarse para bien la influencia de un Chris Claremont fundamental para la redefinición en los cómics de los mutantes. Aunque algunos se enfadasen, porque cada uno tiene sus propios X-Men en la cabeza, el debate creado en torno a ello daba muestras saludables de que había una comunidad *friki* en desarrollo, consciente de sus propias posibilidades e influencia, en buena medida gracias a la existencia de Internet. Y todo esto va más en la siguiente entrega, *X-Men 2* (*X2*. Bryan Singer, 2003) que, no solo hacía creíble la idea de una película superheroica para todos los públicos, sino que, además, en mucho mayor grado que *X-Men*, permitía que fuesen verosímiles la presencia y la interacción dramática entre varios superhéroes, sin que ello fuese ridículo. Quizás eso también trajo consigo —es algo que solo puede contemplarse con perspectiva— un germen de mediocridad visual, de apuesta por un folletín de plano medio en el que parece que se suceden muchos acontecimientos aunque en realidad no pase nada, de un clasicismo en la puesta en escena para que suceda el melodrama; una estrategia propia de un Bryan Singer que ha dejado de lado hasta la fecha, por ejemplo, las imágenes que podrían surgir de representar en pantalla la Sala de Peligro o los pensamientos y alteraciones de la realidad provocados por las mentes telépatas. Un tipo de escenas que, en el ámbito del gran espectáculo, yo solo recuerdo haber visto a lo largo de este siglo en *Piratas del Caribe: En el fin del mundo* (*Pirates of the Caribbean: At World's End*. Gore Verbinsky, 2007), cuando Jack Sparrow es atrapado por Davy Jones en una dimensión alternativa, y que cabe confiar en que jueguen un papel en *Doctor Extraño* (*Doctor Strange*. Scott Derrickson, 2016). Esa normatividad expositiva de Singer la he percibido también en *Superman Returns*, en la que hay mucho de representación, de teatral, en parte por homenajear el espíritu de Richard Donner para la *Superman* de 1978. Ahí está el Lex Luthor que encarna Kevin Spacey, enésimo ejemplo por cierto de actor de prestigio

metido a interpretar villanos o papeles secundarios en una película popular, con el objetivo de legitimar sus imágenes, una estrategia que institucionalizaría *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*. George Lucas, 1977).

Durante la era del *blockbuster*, en pocas ocasiones se ha dado al respecto una semántica más profunda, más significativa, capaz de revolucionar el sentido del superhéroe desde la esencia. Aunque, ya que hablamos de películas fundamentales de entresiglos, M. Night Shyamalan sí logró hacerlo al convertir en *El protegido* a un héroe de acción como Bruce Willis en un arquetipo apolíneo del Bien, enfrentado a un arquetipo contrahecho del Mal, el Mr. Glass interpretado por Samuel L. Jackson, que, de una manera casi visionaria dada la proximidad del 11-S —la película se estrenó en todo el mundo a caballo entre los años 2000 y 2001—, provocaba atentados para que el superhéroe que llevaba dentro David Dunn (Willis) se manifestase. Como sabemos, la redefinición del héroe es una constante de la cultura popular posterior a lo sucedido el 11 de septiembre de 2001.

FIG. 9. *X-Men* (íd. Bryan Singer, 2000).

DS: *El protegido* es un título que no deja de crecer con el tiempo. Siempre se cita como prototipo de película de superhéroes de autor la trilogía sobre Batman de Christopher Nolan, pero, para mí, *El protegido* es mucho más ambiciosa y de obligada referencia: Shyamalan habla no del superhéroe, sino del *comic book* de superhéroes, del medio y el formato y, como ha apuntado A. J. Regalado, «de las tensiones sociales implícitas en la apreciación de los *comic books*, en el tradicional estatus marginal que los mismos y sus fans han tenido en la sociedad norteamericana».[12] Yo añadiría que también habla de la belleza de una historieta mensual de veintidós páginas y grapa, de su poder transformador de la realidad, de la filosofía de lectura y existencial presente en el disfrute de ese medio, de la alienación peligrosa que puede con-

[12] Regalado, A. J. «Unbreakable and the limits of transgression», en Gordon, I. , Jancovich, M. y McAllister, M. P. (eds.) *Film and Comic Books*, Jackson, University Press of Mississippi, 2007, p. 117.

llevar y, también, de su gentrificación, su elevación como ocurre hoy a parámetros culturales más dignos, con el riesgo de pulcritud y desarme latente en ello… y todo ello a través de un relato cinematográfico plagado de virtudes. Por otra parte, su relato pone en evidencia, a lo largo de su desarrollo y mediante su golpe de efecto final, que la aventura del superhéroe precisa del villano para tener un sentido, y que la conciencia de ello puede desembocar en una grave crisis de identidad. Todo ello gracias, insisto, a un aparato formal deslumbrante, en el que, con cero elementos escenográficos, se plantea con mucho talento el contraste entre una mirada cotidiana sobre lo real y la que deriva de ostentar unos poderes especiales. Y sin olvidar el argumento de fondo presente en todo el cine de Shyamalan, perfectamente imbricado en el argumento concreto de *El protegido*, que es el de creer, creer en aquello en que te han inmerso las circunstancias para dar lo mejor de ti mismo y salvarte. Dieciséis años después, casi nadie ha ahondado en todo esto, salvo quizás de una manera primaria *Watchmen* (íd. Zack Snyder, 2009); *Super* (íd. James Gunn, 2010), una de las pocas obras maestras del género hasta la fecha, desde luego una de las más reflexivas, que vale la pena recomendar siempre que uno tiene ocasión; y *Chronicle* (íd. Josh Trank, 2012), una película cuyo dispositivo formal, el recurso al *found footage* —que en su caso valdría calificar más de *imagen en directo*—, albergaba toda una metáfora de alcance meta y casi nietzscheano en torno a la posibilidad de que el superhéroe pueda o no ejercer poder sobre su propia imagen, o si va a ser siempre sumiso a lo que disponga en torno a él la realidad audiovisual consensuada.

FIG. 10. *El protegido* (*Unbreakable.* M. Night Shyamalan, 2000).

EM: En cualquier caso, desde aquellas películas —*Spider-Man*, *El protegido*, *X-Men*— hasta hoy, es obvio que el factor más sonado, que no sé si significativo, han sido *Batman Begins* (2005), —sobre todo— *El caballero oscuro*, y *El caballero oscuro renace* (2012); proclama las tres de la mano de Christopher Nolan de una madurez del género, de una entrada en la edad adulta, que ha quedado más bien como excepción, por no hablar de la aplicación errónea de su realismo y su gravedad cuando no tocaba o siendo malinterpretadas. Lo cierto es que

cuando se estrenó *Batman Begins* todavía era posible que lo hicieran casi al mismo tiempo *Catwoman* (íd. Pitof, 2004) —la demostración, todo sea dicho, de que la libertad absoluta en cuanto a los efectos visuales y la inventiva de la cámara pueden desembocar en una catástrofe—, o *Los cuatro fantásticos* (*Fantastic Four*. Tim Story, 2005) —una película jovial, sin demasiadas aspiraciones, que funcionaba en sus propios términos, amén de plantear un discurso interesante sobre lo que significa ser un superhéroe en la era de lo mediático—. *Batman Begins*, por el contrario, es una película típica de Nolan: hiperinflación de ideas y discursos, a veces desde luego muy pertinentes y de mucho interés, abordados con una supuesta trascendencia algo impostada, carencias formales para traducirlos en imágenes de una manera orgánica, y muy poco sentido de la fantasía y la maravilla, como demostraría después el que una nunca haya visto un universo de los sueños más mecánico y poco estimulante que el plasmado en *Origen* (*Inception*. Christopher Nolan, 2012), un manual de instrucciones sobre lo onírico. El resultado es que lo mejor de su trilogía sobre Batman son para mí las líneas de fuga y, en especial, el Joker interpretado por Heath Ledger en *El caballero oscuro*, cuyo impacto se le fue claramente de las manos a Nolan; el Joker era un tumor, mientras que todo lo demás es algo benigno, empezando por un Batman que nunca ha encontrado su sitio en esas tres películas. Hay otros argumentos, aunque apenas otra cosa que enunciados o descritos: *El caballero oscuro*, por ejemplo, se sitúa en un momento clave, el post 11-S y el comienzo de la crisis. Por desgracia, al menos para mí, Nolan ha tenido un profundo calado entre el *fandom* sustanciado en una gentrificación de lo que debe ser el superhéroe, un carácter adulto muy entre comillas, que ha venido bien para darle legitimidad pública a la cultura popular y al mercado asociado, un fenómeno esencial de nuestra época. Todavía este año, ante el estreno de *Capitán América: Civil War*, algunos han echado de menos en sus imágenes una autoría como la de Nolan, cuando la misma ha sido una singularidad sin demasiadas secuelas, e, insisto, ni mucho menos redonda en sí misma.

FIG. 11. *La mujer maravilla* (*Wonder Woman*. D. S. Cramer y S. R. Ross para ABC / CBS, 1975-1979).

DS: Estamos en lo de siempre, la oratoria mayor o menor de las imágenes no tiene nada que ver con la profundidad de los discursos que se quieran verter en las mismas, sino con la armonía y la potencia que tengan ellas en sí para expresar lo que se pretendía, sea poco o mucho a nivel de intenciones. Es curioso que el mismo año que *El caballero oscuro* se estrenase *Iron Man* (íd. Jon Favreau, 2008), otra película acerca de un superhéroe millonario, que optaba, a diferencia de la obra de Nolan, por la línea clara, por ser una ficción más convincente en sí misma y menos preocupada por epatar en lo relativo a sus pretensiones, y que en definitiva era mucho más lograda y, encima, tenía también un discurso, sobre la naturaleza del emprendedor/empresario estadounidense en el seno del capitalismo, que continuaría en *Iron Man 2* (íd. Jon Favreau, 2010) y se iría diluyendo a medida que Marvel empezase a transformarse como productora, no en una generadora de películas idiosincrásicas, autosuficientes, sino en una cadena cuasi televisiva de montaje, en la que cada título es un episodio de una serie de televisión titulada *Los Vengadores*. La solidez en las imágenes de *Iron Man*, la verosimilitud absoluta de sus efectos digitales, su entusiasmo, hacen de ella una de las obras maestras del género a siete u ocho años vista. Estéticamente, además, es una película con una textura cálida, viva, en la que no todo ha sido devorado por eso que tú denominas grisalla, la sumisión a unos grises y azules cenizos. La rendición paulatina en todo plano a los efectos digitales, a una concepción en sí misma digital de la imagen, más los requerimientos del 3D, han arrebatado a la imagen ese punto de grano, de organicidad, de color, que ha hecho aburridos todos los esfuerzos innegables en lo referido a diseños de escenarios y vestuario. En esto, veo un contraste claro con los cómics de superhéroes de hoy, que, gracias a los medios técnicos de dibujo, composición y publicación, disponen hasta el exceso de un bagaje apabullante de colores y tramas. Puede que falten talentos geniales, que los trazos sean el fruto estándar de escuelas y estudios, que se peque de hacer dibujos bonitos, pero, en cualquier caso, la diferencia con las paletas cinematográficas está ahí.

EM: De todas maneras, hablar de texturas y de su sumisión o no a una imagen digital entendida en su grado cero de riesgo y dilemas técnicos, es remitirnos a *Sin City: Ciudad del pecado* (íd. Frank Miller y Robert Rodriguez, 2005) y su tardía continuación, *Sin City: Una dama por la que matar* (*Sin City: A Dame To Kill For*. Frank Miller y Robert Rodriguez, 2014), *300* (íd. Zack Snyder, 2006) y *The Spirit* (íd. Frank Miller, 2008); en todas ellas está implicado de una y otra manera Frank Miller. Creo que ambos coincidimos en que, ni *Sin City*, ni su secuela, son demasiado interesantes, a pesar del fervor *friki* y hasta académico que despertaron, ya que la dialéctica que mantienen entre imágenes-cómic e imágenes-cine es entendida de la manera más literal, menos rigurosa posible, hasta hacer de ambas productos que nacen caducos, inertes: «A Robert Rodriguez no le preocuparon las diferencias entre el cómic y el cine, sino sus afinidades: cómo replicar las cualidades de las historietas, cómo minimizar las especificidades de un medio en su trasvase a otro. De acuerdo con las teorías de Noel Carroll sobre las artes y los marcos, la estrategia imitativa de Rodriguez tenía que fracasar a la hora de validar las expresiones únicas, precisamente las más fructíferas, de cada medio».[13]

[13] Eighan, E. E. «Sin City, Hybrid Media, and a Cognitive Narratology of Multimodality», en Aldama, F. L. (coord.) *Critical Approaches to the Films of Robert Rodriguez*. Austin, University of Texas Press, 2015, p. 109.

FIG. 12. *El caballero oscuro* (*The Dark Knight*. Christopher Nolan, 2008).

Incluso aunque solo te interesase como fan ver las viñetas convertidas en fotogramas —lo que de por sí es una aberración, carece de sentido—, es que en el cómic tú gestionas los tiempos de lectura, aportas tu propio ritmo a lo que lees; mientras que, en pantalla, todo es más rápido, porque se mueve y evoluciona, y, a la vez, más aburrido, porque te ves arrastrado a que te cuenten algo, además en varias ocasiones como es el caso de *Sin City*, que es esencialmente estático a pesar de su movimiento aparente. La única inquietud que ofrecen las imágenes de *Sin City* está ligada a la presencia rotunda, cárnica, de Rosario Dawson, como la de Eva Mendes en *The Spirit*. Algo que da que pensar en torno a la convicción que puede o no transmitir la imagen estilizada digital, al menos mientras existan referentes físicos y estos no puedan clonarse de manera verosímil virtualmente; quizás, el creciente protagonismo de actrices tan insustanciales en la forma, de una androginia —reasignada, ojo, a género— infinitamente manipulable, como Felicity Jones, Gal Gadot, Alicia Vikander o Daisy Ridley, vaya en esa línea de diluir las fronteras entre el trazo de lo fotorrealista y el trazo de lo digital, y de no desafiar, de paso, en ningún aspecto al consumidor / consumidora.

Otra cosa es *300*, en la que sí hay una tensión creativa fructífera entre las imágenes-viñeta de Miller y su reinterpretación mediante *ralentís*, cuerpos subrayados y efectos preciosistas; Snyder ha logrado, en palabras de Jordi Revert, «reproducir con la complicidad de los últimos avances tecnológicos la unidad de significado que supone la viñeta, y salvar las diferencias gramaticales que existen entre uno y otro medio».[14] Y también vale la pena detenerse en *The Spirit*, que dirigió el propio Miller a partir de las historietas de Will Eisner y en la estela de *Sin City*. Debo ser de las pocas personas a las que interesa esa película, a nivel de iconicidad y experimento, de estética… siempre que no te importe la fidelidad a la obra

[14] Revert, R. «La intermedialidad entre cine y cómic en la era digital: el caso Zack Snyder», en *Revista Internacional de Ciencias Sociales Interdisciplinares*, vol. 5, n.º 1 (2016), pp. 153-160.

de Eisner. Samuel L. Jackson o Scarlett Johansson no eran personajes, eran ellos mismos prácticamente jugando, y ese aire de representación teatral digitalizada, paródica, de pose para colección de cromos, de sesión de fotos para una revista de tendencias con el universo Eisner como referente, me pareció curioso. Además, creo que es un síntoma creativo más a analizar de Miller en su etapa última, que también representó *Batman: The Dark Knight Strikes Again* (DC Comics, 2001-2002) y se discute ahora mismo a propósito de sus ilustraciones para *Dark Knight III: The Master Race* (DC Comics, 2016), en la que ha apostado por la locura experimental, por la distorsión grotesca, que me parece que plantea todo un reto apasionante para la imagen consensuada del superhéroe. Más cuando la norma hoy por hoy es la corrección política y lo líquido, también en las formas. El espíritu Miller *clásico* hay que buscarlo en las imágenes en movimiento de *RoboCop 2* (íd. Irvin Kershner, 1990) o en la serie sobre Daredevil a cargo de Drew Goddard.

FIG. 13. *The Spirit* (íd. Frank Miller, 2008).

DS: Ya que nos hemos metido en rarezas o terceras vías, más allá del modelo imperante —tanto da si factoría Marvel, o los intentos convulsos de Warner/DC por instaurar un universo o canon, o todas esas series de televisión en torno a los superhéroes que, salvo excepciones muy puntuales como la protagonizada por Daredevil que acabas de citar, son meramente funcionales—, me gustaría valorar algunos títulos en dos direcciones: una, la del cine basura, títulos que, por decisión expresa de sus responsables desde un primer momento —como *Ghost Rider: Espíritu de venganza* (*Ghost Rider: Spirit of Vengeance*. Brian Taylor & Mark Neveldine, 2011) o *Ninja Turtles* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*. Jonathan Liebesman, 2014)—, o porque no se ha confiado en ellos durante su producción y se han concretado dentro del *mainstream* como una excrecencia incómoda —pienso en *Kick-Ass 2 - Con un par* (*Kick-Ass 2*. Jeff Wadlow, 2013)—, hacen ostentación en sus imágenes de una libertad exaltada que se adscribe sin complejos a lo más tirado de la cultura popular —el *comic book* mensual de grapa de usar y tirar, para echar una tarde—; libertad que hace posible toparse con formas inesperadas y discursos a contracorriente, incluso empoderantes; más

que nada porque todo el mundo estaba mirando hacia otro lado mientras se gestaban, desde sus productores hasta los críticos. Es un tipo de cine que cada vez me interesa más: por un lado, no se crea en los márgenes, tiene una ventana abierta a lo comercial, lo que le procura un alcance real en el mundo, no solo en la burbuja de las tendencias culturales. Por otro, está lleno de faltas ortográficas y gramaticales susceptibles de procurar a sus grafismos *pulp* sentidos inéditos, o siquiera de reverdecer los que, en producciones más pendientes de su entorno, ya no son más que palabras al dictado, cacofonía. Espero que no se entienda como una *boutade*: entre el sentido de la maravilla, de lo chocante o lo sublime, que pueden llegar a procurar bodrios, malas hierbas, como *Ghost Rider: Espíritu de venganza* y *Ninja Turtles*, y el derivado de fantasías domésticas y fitosanitarias como *Thor* (íd. Kenneth Branagh, 2011), *Thor: El mundo oscuro* (*Thor: The Dark World*. Alan Taylor, 2013) y *Guardianes de la Galaxia* (*Guardians of the Galaxy*. James Gunn, 2014), no tengo ninguna duda: me parece mucho más estimulante el primero. Y, en otra dirección paralela, que no opuesta aunque pudiese parecerlo en un primer vistazo, situaría títulos como *Blade*, que creo ya he citado, *Constantine* (íd. Francis Lawrence, 2005), *Push* (íd. Paul McGuigan, 2009), *Kick-Ass - Listo para machacar* (*Kick-Ass*. Matthew Vaughn, 2010), *Dredd* (íd. Pete Travis, 2012), *Kingsman: Servicio secreto* (*Kingsman: The Secret Service*. Matthew Vaughn, 2014) y, a pesar de su irregularidad, *Cuatro Fantásticos* (*Fantastic Four*. Josh Trank, 2015); películas todas ellas conexas en mayor o menor medida a lo superheroico, pero, en cualquier caso, elegantes en tanto cine popular; capaces de erigirse en ficciones sugestivas y autosuficientes, sabedoras de que el espíritu de un determinado cómic es algo muy complejo que carece de sentido tratar de replicar o traducir a imágenes en movimiento, sino que requiere de una reinterpretación en tanto tales; y con potencial para propiciar todo tipo de lecturas sobre el presente en que han sido realizadas y sus propios recursos expresivos. En este sentido, me parece fundamental la labor que está llevando a cabo Matthew Vaughn con todo en contra —la crítica seria, el *fandom*—: su cine es pop de precisión, autorreflexivo y magnífico en su control de la

FIG. 14. *X-Men: Primera Generación* (*X: First Class*. Matthew Vaughn, 2011).

planificación y el montaje, con una mirada privilegiada sobre el *zeitgeist* cultural de las últimas cuatro décadas. No hay más que comparar *X-Men: Primera Generación* (*X: First Class*. Matthew Vaughn, 2011) con una película diríase que similar por muchas razones, *X-Men: Días del futuro pasado* (*X-Men: Days of Future Past*. Bryan Singer, 2014), y sin embargo mucho menos inspirada.

EM: Si hablamos de películas de superhéroes un tanto *sui generis*, incluso de esa mezcla enriquecedora de lo superheroico con otros géneros, también convendría hacerse eco de esas películas que, sin ser en absoluto de superhéroes, están llenas de imágenes que cualquier lector o lectora de superhéroes ha llegado a pensar: «¿Por qué no he visto yo esto todavía en ninguna película?»; que, a la vez, suponen quizás una permeabilidad fructífera del género en otros. El retrato como guardiana de los bosques de la protagonista de *Maléfica* (*Maleficent*. Robert Stromberg, 2014), así como su conversión en villana, tienen un carácter bastante épico y emancipador, al menos hasta que Disney hace de ella una madrastra / madre ejemplar que tutela domésticamente a la princesa Aurora. Otro tanto podría decirse de Elsa en *Frozen: El reino del hielo* (*Frozen*. Chris Buck y Jennifer Lee, 2013); abocada por el mundo a ser malvada, Elsa abraza su rol como tal en un momento de vindicación de sus superpoderes, el célebre y exultante momento musical *Let It Go*, capaz de poner a medio mundo a los pies de una villana e identificarse con ella, porque lo único que está haciendo en realidad es dar voz plena a su auténtica naturaleza interior, reprimida hasta entonces. Todo eso mientras Disney no la hace volver al redil, como acaba sucediendo. Por su parte, la relectura de los vampiros a cargo de la escritora Stephenie Meyer en la saga *Crepúsculo* tiene muchas tonalidades superheroicas, como ha constatado la ensayista y realizadora bosnia Lejla Panjeta,[15] algo que subraya en este tipo de películas la puesta en escena: en la primera de ellas, *Crepúsculo* (*Twilight*. Catherine Hardwicke, 2008), los momentos en que Edward recupera la manzana que se le ha caído a Bella, frena con una sola mano un vehículo sin control, o se exhibe al sol y brilla casi como Superman; pero, sobre todo, destaquemos esa gran escena de batalla entre criaturas sobrenaturales en la última entrega, *La saga Crepúsculo: Amanecer - Parte 2* (*The Twilight Saga: Breaking Dawn – Part 2*. Bill Condon, 2012), que es el sueño húmedo de cualquier seguidor de los X-Men; su amplitud de marco, su mirada es más salvaje y heroica que lo visto en cualquiera de las películas sobre los mutantes producidas por la Fox. Y el hecho de que se descubra que es tan solo una visión, tiene aún más mérito: se ha tentado a un público reacio a un tipo de imágenes violentas, propias de una epopeya, y luego se les ha devuelvo en apariencia intactos a su mundo. Hay ahí una vía de infiltración, de subversión. Y qué decir de la saga *Resident Evil*, sin argumentos casi a partir de cierto momento, libradas las imágenes a todo tipo de locuras de las que han sido cómplices la influencia de *Matrix*, la publicidad y los videojuegos, una permeabilidad absoluta de la imagen a toda influencia imaginable, que rompe con cualquier expectativa. Y, en medio de todo ello, la figura de Milla Jovovich como Alice Abernathy, que, a nivel si se quiere meramente icónico y de actitud, ha devenido «una heroína de acción con habilidades impresionantes»,[16] una superheroína ejemplar.

[15] Panjeta, L. «Monster as a Superhero: An Essay on Vampire Vogue in Contemporary Film Culture», en *Studii Şi Cercet. IST. ART. Teatru, Muzică, Cinematografie*, serie nouă, T. 5–6 (49–50), (2011-2012), pp. 11-20.

[16] Dendle, P. *The Zombie Movie Encyclopedia, Volume 2: 2000-2010*, Jefferson NC, McFarland, 2012, p. 167.

DS: Visto así, podríamos atrevernos a decir que se trata de películas más experimentales de lo que podríamos encontrar en un ámbito que hasta ahora no habíamos abordado, el de la animación. En líneas generales, no he logrado percibir una línea revolucionaria en este ámbito, una mirada especial. Me parece relevante por ejemplo *Megamind* (íd. Tom McGrath, 2010), una producción de DreamWorks Animation complementaria en cierto modo de *El Protegido*, por cuanto en ella un villano pierde la ilusión de vivir una vez ha derrotado a su némesis superheroica; creo que es una película que trata sin cortapisas qué significa tener superpoderes, y la relación de ello con las nociones de Bien y Mal, con unos trazos entre lo estilizado y lo caricaturesco.

FIG. 15. *Kick-Ass 2 - Con un par* (*Kick-Ass 2*. Jeff Wadlow, 2013).

Más realista, hasta el punto de que en el momento de su estreno se lamentó que la coetánea *Los cuatro fantásticos* de Tim Story no fuera así de buena, era *Los increíbles* (*The Incredibles*. Brad Bird, 2004), muy bien realizada pero como podría estarlo una entrega inspirada de las sagas 007 o *Mission: Impossible*. Y *Big Hero 6* (íd. Chris Williams & Don Hall, 2014) se situaría quizás entre ambas: por un lado, es radiante a nivel visual en los momentos espectáculo, y, por otra, se vuelve terriblemente pragmática cuando toca dar la primacía al relato, lo dramático, las convenciones de siempre. Y luego están todas esas producciones corporativas de animación gestadas con frecuencia en Marvel o DC, pongamos por caso *Planet Hulk* (íd. Sam Liu, 2010) o *All-Star Superman: Superman viaja al sol* (Sam Liu, 2011), dirigidas a los fans acérrimos de los cómics, y en mi opinión muy poco trabajadas pese al predicamento que han llegado a tener algunos implicados frecuentes en ellas, como el director Sam Liu o el guionista Dwayne McDuffie. Para mí, no logran en casi ningún momento ser otra cosa que versiones sofisticadas de los dibujos animados de siempre sobre superhéroes que ha podido ver uno las mañanas de los sábados en la televisión, con gráficos y planificación muy esquemáticos. Tú me has reiterado que valen la pena en ocasiones por el rumbo dramático que toman a veces en ellas los personajes en relación a los cómics; pero, a nivel estrictamente plástico, me parecen mediocres.

EM: Pero no menos mediocres que muchas producciones de la Marvel en imagen fotorrealista. Yo veo la serie *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Ciro Neili, Joshua Sternin y J.R. Ventimilia para Nickelodeon,2012-), o lo que ha hecho un Bruce Timm —prolífico tanto en el ámbito del cómic como de la animación— en algunas de las producciones corporativas a que aludías, y las considero más creativas que lo ofrecido por Kevin Feige en Marvel. Hasta ahora solo hemos hablado tangencialmente de las películas Marvel, pero creo que ha llegado la hora de hacer un repaso a lo que han dado de sí en términos formales. Tanto da si, cuando, en años previos, sus superhéroes eran tratados por otros estudios; a partir de que Marvel adquiriese poder más o menos absoluto sobre sus personajes de cómic; o cuando fue absorbida por Disney en 2009, momento en que quizá se precipitó un universo cinemático Marvel en fases, como una línea de productos con una proyección utilitarista y un horizonte insaciable de potenciales beneficios. No es difícil percibir que, tras una Fase I en la que se requirieron nombres con cierto *background* y cualidades variadas —Jon Favreau, Kenneth Branagh, Joe Johnston—, capaces de dar a las imágenes una singularidad, un valor distintivo que te hacía saber de inmediato qué superhéroe en concreto estabas viendo y el tono de sus aventuras, una vez establecido el modelo Marvel se ha ido bajando el listón, y no ya en lo que se refiere a los directores sino en casi todos los aspectos técnicos, siempre dentro de un orden férreo de producción que es al fin y al cabo lo más creativo de sus películas.

FIG. 16. *La saga Crepúsculo: Amanecer, Parte 2* (*Twilight Saga: Breaking Dawn, Part 2*. Bill Condon, 2012).

En ellas nunca chirría nada, pero dentro de una homogeneidad creciente, un mismo rango de la imagen. Y, como les funciona, esto acabará desembocando en un estilo de producción similar a la saga Bond, en el que la creatividad no es que sobre, es que puede llegar a ser un problema; no olvidemos al respecto las deserciones en unos u otros momentos por las consabidas «diferencias creativas» de Jon Favreau, Edgar Wright... Por ello, que Disney continúe recurriendo a nombres con algún peso específico —pienso en Shane Black o James

Gunn, crucemos los dedos en cuanto a *Doctor Extraño*— es por aquello de que los márgenes alimenten el centro, lo legitimen y adornen anímicamente, por así decirlo; aunque, en el fondo, más allá de rasgos de carácter superficiales que se distingan allí y allá, nada va a ser sustancialmente distinto. Saben además que es efectivo de cara a la crítica, porque —por razones de mixtificación varias— la aparición de nombres como Kenneth Branagh o James Gunn hace que se desaten automatismos analíticos, y se señale respectivamente un espíritu shakesperiano o gamberro que, en la práctica, no se ve por ninguna parte o que, en comparación con películas realmente inspiradas de los mismos directores, son apenas sombras del pasado, parodias. Sucede así que un repaso por la imagen Marvel hasta la fecha permite salvar el tono *pulp* y neoclasicista de *Capitán América: El primer vengador*, la innegable eficacia de los hermanos Joe y Anthony Russo en las siguientes dos entregas del Capitán América, la brillantez de que hablabas a propósito de *Iron Man*, y, quizás, los primeros minutos de *Vengadores: Era de Ultrón*; en los que, a base de imágenes en formato panorámico que conjugaban las estrategias del videojuego inmersivo y las *splash pages* de una historieta, su director parecía estar pidiendo disculpas por *Los Vengadores* (*The Avengers*. Joss Whedon, 2012), película que respiraba televisión por los cuatro costados en lo que se refiere a la imagen. Por lo demás, títulos como *Ant-Man* (íd. Peyton Reed, 2015), *Guardianes de la Galaxia*, o *Thor* y su secuela, evidencian una domesticidad absoluta de las imágenes en términos figurados y literales, que resulta todavía más hiriente si se tiene en cuenta que los universos de lo microscópico y lo macroscópico, la *space opera*, o Asgard y demás escenarios habituales del Dios del Trueno, tenían el potencial, y así lo han demostrado una y otra vez en las viñetas, de dar alas al sentido de la maravilla, del terror, de la belleza, que sí podía percibirse por otra parte en una película también de gran estudio como *Hellboy 2. El ejército dorado* (*Hellboy II: The Golden Army*. Guillermo del Toro, 2009) gracias a la mirada de quien la firmaba.

FIG. 17. *Planet Hulk* (íd. Sam Liu, 2010).

DS: Curiosamente, varios problemas que planteas revalidan un nombre aparecido en varios momentos de nuestra charla, y que, en mi opinión, representa el único grado de autoría

recurrente que ha podido percibirse hasta el momento en este boom contemporáneo de los superhéroes, quitando las aportaciones puntuales de Tim Burton, M. Night Shyamalan, Sam Raimi, Christopher Nolan o Matthew Vaughn, o el caso Bryan Singer, que, como hemos comentado, no termina de cuajar.

Me refiero a Zack Snyder, quien, desde luego, tiene un perfil mucho menos intelectual que Shyamalan o Nolan —de hecho, se le tilda a menudo de garrulo, lo que yo reivindico por cierto como una cualidad—, y al que esta distinción de la que hablo como autor podría ser justo aplicársela en buena medida al peso, ya que, entre unas cosas y otras, de las siete películas que ha realizado hasta la fecha, cuatro están ligadas de manera directa y con tics muy reconocibles al campo de los superhéroes y asimilados, aunque hayan sido acogidas por crítica y aficionados con enorme división de opiniones: *300*, *Watchmen*, *El hombre de acero* y *Batman v Superman: El amanecer de la justicia*. Snyder es, en mi opinión, un director de tremendas facultades para la creación de una iconicidad espectáculo, para la transmutación del kitsch pop en imagen sublime.[17] Ahora bien, su fuerte son la asimilación y regurgitación primarias y sincréticas —en nombre, por cierto, de un discurso empoderador muy agresivo, que nos habla de nuestra propia indolencia para escapar a la prisión de un universo sociocultural estragado por el uso y el abuso—, lo que choca de frente con la sumisión a marcas concretas muy establecidas en el imaginario popular con unos u otros signos. Por eso su culmen es *Sucker Punch* (íd. Zack Snyder, 2011), abstracción absoluta de propia cosecha a partir de toda una vida absorbiendo audiovisual media —cine, música, televisión, cómics, videojuegos, publicidad...—, mientras que, con los Watchmen de Alan Moore y Dave Gibbons, o el Superman de la DC, se siente en buena medida atado de pies y manos, y sus ficciones lo transmiten: su fidelidad mal entendida al *Watchmen* impreso hacen su versión indigerible, cuando debería haber releído una obra maestra de lo cerebral desde lo visceral; mientras que el personaje encarnado por Henry Cavill en sus dos películas sobre Superman es un peligroso idiota moral.[18] Quiero ser optimista y pensar que, si Snyder logra escapar con vida de la encerrona en que él mismo se ha metido con Warner / DC, puede volver a darnos alegrías. Y, en cualquier caso, me parece que no es poca cosa que, hasta en películas tan desastrosas para mí como *Batman v Superman: El amanecer de la justicia*, siempre haya momentos que vulneran esa asepsia *cuqui*, esa pulcritud emasculada del muñeco a salvo en su blíster inmaculado, que creo, ambos coincidimos, está haciendo bastante daño a las posibilidades de la imagen superheroica, tanto en pantalla como en viñetas: esas referencias *jesucrísticas* y nietzscheanas, ese Superman / Clark Kent que se cuela en la bañera de Lois Lane con modos algo prepotentes —en el cine de Snyder hay sexo, y hay una voluntad de poder asociada al sexo—, esa aparición de una Wonder Woman en clave muy similar a los espartanos de *300* —sus mujeres siempre han sido combativas y han estado a la par con sus hombres—, esa colisión de los imaginarios pop tan opuestos que representan Superman y Batman...

[17] Salgado, D. «El hombre sin miedo: Zack Snyder», en *Miradas de Cine* (22/ de marzo de 2009). Disponible *online* en http://archivo.miradasdecine.es/actualidad/2009/03/zack-snyder.html

[18] Salgado, D. «Idiota moral: El hombre de acero», en *Miradas de Cine* (27 de junio de 2013). Disponible *online* en http://archivo.miradasdecine.es/criticas/2013/06/el-hombre-de-acero.html

FIG. 18. *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios para Eidos / WB, 2009).

EM: La jaula de oro en la que se ha encerrado Snyder dice mucho del ritmo y el rumbo todopoderoso de producción que, de forma más o menos accidentada, Marvel y Warner / DC han impuesto a las películas y series de superhéroes, y lo que ello implica en términos de creatividad. Que ahora mismo, mayo de 2016, sepamos qué vamos a ver y en qué fecha exacta de 2019 o 2020, es un indicativo de la falta de atrevimientos significativos esperables, más allá de una perfección creciente en los efectos visuales que, por ahora, redunda solo en una mayor convicción de lo fotorrealista pero poco en su cuestionamiento, en que nos interroguemos sobre la condición misma de la imagen en movimiento y sus convenciones representativas cuando es penetrada por la especulación o el puro fantástico. Habrá que estar muy atentos a esas películas que, como hemos hablado, incluso en el seno mismo de la industria se convierten por sorpresa en platillos volantes; o a esas otras adscritas más o menos al imaginario *indie* que puedan surgir, como hasta hoy *Super*, *Special* (Hal Haberman & Jeremy Passmore, 2006) o *Defendor* (Peter Stebbings, 2009). O, también, dado que el fenómeno del superhéroe se ha globalizado, a películas de otras nacionalidades que, por hibridación, puedan violentar los consensos del género en torno a qué puede aceptar o no el gran público en pantalla. En lo *mainstream*, veo ahora mismo posibilidad de riesgo solo si las películas empiezan a pinchar en taquilla y, como hemos comentado tú y yo a veces, empiezan a relajarse los estándares de producción, a darse luz verde a los experimentos a la desesperada y a las mezclas improbables. Y, por otra parte, tampoco es descartable que la influencia creciente de los videojuegos en el panorama del entretenimiento —por ejemplo, la sinergia entre la narrativa de Paul Dini y los gráficos de Rocksteady hacían de *Batman: Arkham Asylum* (2009) toda una experiencia—, a lo que hay que sumar un posible *boom* de los cascos de realidad virtual, fuerce cambios en los planteamientos formales del audiovisual superheroico. Lo único cierto hoy por hoy es que no hay nadie parecido a Alan Moore, Osamu Tezuka, Neal Adams o Frank Miller filmando películas, ni un estudio dispuesto a apostar por un equivalente cinematográfico de cualquiera de ellos, ni una filosofía de ex-

FIG. 19. Presentación en *Batman v Superman: El amanecer de la justicia* (*Batman v Superman: Dawn of Justice*. Zack Snyder, 2016) de Wonder Woman, protagonista en solitario de la película dirigida por Patty Jenkins que se estrenará en 2017.

plotar siquiera en nombre del espectáculo los efectos visuales, más allá de lo enunciativo en cuanto a superpoderes y destrucción.

Las películas de superhéroes se han convertido en la manifestación contemporánea por antonomasia de los grandes espectáculos de Hollywood y, de forma inversa, «para el éxito de las adaptaciones al cine de los *comic books* de superhéroes, ha sido clave la asimilación de las fórmulas de los *blockbusters*».[19] Así, han triunfado por completo en lo que se refiere a popularidad y continuidad en la esfera pública. Pero continuidad no es lo mismo que evolución: no estamos lejos del panorama que definieron en 2008 *Iron Man* y *El caballero oscuro*. Puede incluso que haya habido una regresión. Es hora de exigirle, de que el género se exija a sí mismo, más.

[19] Foster, C. «Marvel vs. DC Mergers, Acquisitions and Corporate Rebranding in the New Millennium», en *Cinephile*, vol. 9, n.º 2: *The Superhero Film*, (otoño, 2013).

CuCoEntrevista

Entrevista a Sergio García

Por Kike Infame

Profesor de cómic en Angoulême, Francia, y en la Universidad de Granada, Sergio García es uno de los dibujantes de cómic experimental más célebres de Europa. Ha publicado más de cuarenta y cinco libros, que han sido traducidos a nueve idiomas. Vive en Granada con su esposa y colaboradora, Lola Moral, que suele realizar el color de su obra y participa en todas las partes del proceso de cada obra. Tienen dos hijos, Pablo y Alicia.

Texto incluido en el libro *Perdidos en NYC, una aventura en el Metro* de Toon Graphics

La siguiente entrevista fue realizada mediante conversación telefónica el 9 de febrero de 2016 y revisada posteriormente con la colaboración del autor.

El primer encuentro con tu obra será para muchos tu trabajo en la revista *Viñetas* de Glénat con la serie «Ralph Edison».

En realidad ya había hecho cosas antes, sobre todo en el campo de la ilustración. Mi primer libro fue en Granada para una excavación arqueológica. Lo hice en el instituto y se publicó con su ISBN y todo aunque no tiene ninguna trascendencia. Después, acabando la universidad, contacté con la editorial SM. Antes de publicar cómics ya había publicado libros con Barco de Vapor y algún que otro libro de texto. Enseguida empecé a trabajar con Glénat realizando «Ralph Edison». Mientras hacía la serie, le empezaron a llegar cartas a Joan Navarro pidiéndole que me diese la oportunidad de hacer alguna historia larga y así es como nace *Amura*.

Una serie peculiar por su formato, una miniserie en *comic book*.

Sí, coincidió con los primeros experimentos que se dieron en Glénat Francia de publicar manga. La idea era publicar algo que recordase el formato manga pero a la europea. Fue uno de los primeros intentos, en realidad. Fue todo muy loco porque no había nada parecido en España. Se publicó en seis números y hace pocos años se reeditó en un tomo la serie completa.

Tanto en «Ralph Edison» como en *Amura* das una gran relevancia a la composición de página y ya se apunta tu obsesión por cambiar la trayectoria de lectura de la página.

Sí. Mi trabajo de investigación se basa en tres líneas fundamentales:

La primera sería la narración multilineal, que es la que desarrollé en la tesis doctoral. La segunda tendría que ver con la ruptura del formato de libro, como en *Mono & Lobo*. Y en este momento estoy trabajando con un concepto nuevo que es lo que llamo «Contenedores de historias» en los que trabajo con una metáfora visual. Por ejemplo, el último libro que ha publicado Dibbuks, *Caperucita Roja*. En él, juego con la figura del lobo y, dentro de ella, cuento toda la historia. Aho-

ra estoy haciendo un proyecto con Antonio Altarriba, se trata de un cadáver a tamaño real, una silueta como la que dibuja la policía en el suelo; dentro del cadáver vemos el desarrollo del crimen. Ahora estoy haciendo el primero de una serie de cuatro que esperamos que se publique el año que viene.

La primera línea de trabajo es la «multilinealidad» que desarrollas en la tesis, editada por Glénat en el libro *Sinfonía gráfica*.

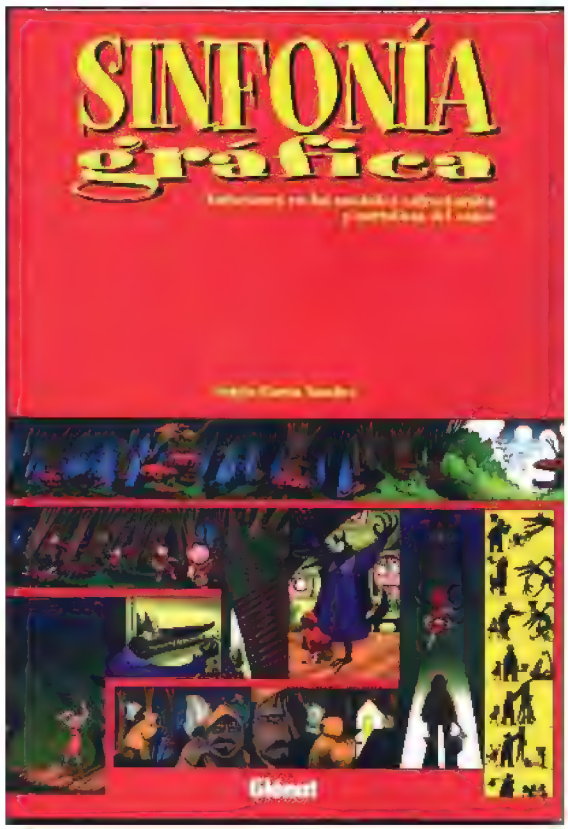
Al final encontré un nombre más sencillo: «narrativa multilineal».

Con la narrativa multilineal buscas romper con una distribución tan cuadriculada de la página y favorecer una lectura más dinámica y activa por parte del lector. Además, creas trayectos en los que cambias la forma de lectura habitual en occidente, de izquierda a derecha, de arriba a abajo.

Esa es una herencia de los códigos de la escritura. Nosotros leemos cómics de un modo heredado de la escritura en el siglo XIX pero no siempre el modelo de escritura ha sido así. Por ejemplo, en el mundo arcaico se leía de un modo más natural para el dibujo que se llamaba bustrófedon, o narración en arado, que consistía en que, cuando llegabas al final de la primera línea, en lugar de continuar con un retorno de línea, seguías con el final de la segunda línea. Es lo mismo que se hace con los arados, cuando llegas al final del camino vuelves al punto inicial arando. Eso para la escritura tradicional no es muy práctico porque exige usar un alfabeto invertido. Sin embargo, nos damos cuenta de que la tradición de los aztecas o los mayas, se basa en el dibujo trayecto. Es más o menos lo que yo aplico en los cómics. A veces con un sentido multilineal como en *Los tres caminos* o *Mono & Lobo*, en el que hay trayectos que van de izquierda a derecha, o de arriba a abajo, cruzándose como si se tratase del plano de una línea de metro. En otros libros simplemente uso el dibujo trayecto, en el que un personaje evoluciona sobre el espacio como en *Anatomía de una historieta*.

Precisamente en *Anatomía de una historieta*, como en *Sinfonía gráfica*, vemos un interés por analizar los recursos del cómic. Quizás por la época en la que se gestó vemos una gran influencia de Scott McCloud y parece que llevas a la práctica las enseñanzas de su libro *Entender el cómic*.

Eso es. Hasta la aparición de McCloud los libros sobre cómics eran libros escritos con alguna imagen. Él fue el primero en usar el metalenguaje para hablar sobre el lengua-



Sinfonía gráfica, *la tesis*.

je del cómic. Como profesor e investigador, siempre me ha interesado estudiar este lenguaje y utilizar el dibujo como la base de trabajo y no la escritura. Toda mi labor como investigador está basada en el uso de este dibujo para explicar el funcionamiento interno del medio y la influencia de McCloud está presente como pionero en este campo.

Además de la forma de trabajar la narración está muy presente en tus trabajos el modo de representar la perspectiva.

Eso se debe a que yo trabajo indistintamente como profesional en el mundo del cómic y la ilustración. He hecho un montón de libros y te das cuenta de que hay una suerte de representación espacial ligeramente distinta en la ilustración y en el cómic. En el caso del cómic, se basa especialmente en dos puntos de vista. Uno tiene que ver con lo cinematográfico y otro que se basa en la superposición de planos en el espacio. Algo similar a lo que hacía Disney en el corto de *El viejo molino* y que ha supuesto la base de la representación del espacio en la animación.

En la ilustración, sin embargo, se trabaja con formas de representación mucho más libre, normalmente basadas en lo que se llama dibujo primitivo o dibujo infantil. Tiene una serie como el principio de rayos X, el principio de perpendicularidad, de jerarquía de representación… un montón de principios.

A mí siempre me ha interesado crear una suerte de híbrido cuando trabajo como autor en el que haya abatimientos de plano, efecto rayos X… en el que no prime la representación cinematográfica. Lo he hecho en algunos libros como la serie de álbumes *Geografía Marciana* pero cuando he tenido oportunidad, especialmente cuando ha tenido un carácter más infantil, he recurrido a este tipo de argucias de representación.

En *Sinfonía Gráfica* relacionas el efecto rayos X con los cuentos de Richard Scarry. Es un corte de la superficie del objeto para ver lo que sucede en su interior.

Claro, el efecto de los rayos X es uno de los principales recursos del dibujo infantil. Los niños, al dibujar, cuando quieren hacer referencia a algo que sucede dentro de un cuerpo opaco no tienen problema. Hacen la pared transparente y se acabó. Ese tipo de recursos lo utilizaba muchísimo Richard Scarry en sus cuentos llenos de animalitos antropomórficos. Él trabaja a medio camino entre la ilustración y lo que conocemos como infografía o diagramas relacionales, que son ese tipo de dibujos que se emplean para transmitir información y que se usa mucho en prensa, por ejemplo. Él usaba mucho esos conceptos infográficos aplicados al dibujo infantil.

La infografía y la cartografía están muy presentes en tu trabajo y afectan al modo de desarrollar la narración. La «narración multilineal» hace que el lector elija su propia forma de lectura, casi como si se tratase de un libro de *Elige tu propia aventura* en el que, depende de cómo sea tu forma de lectura, vas a construir un relato u otro.

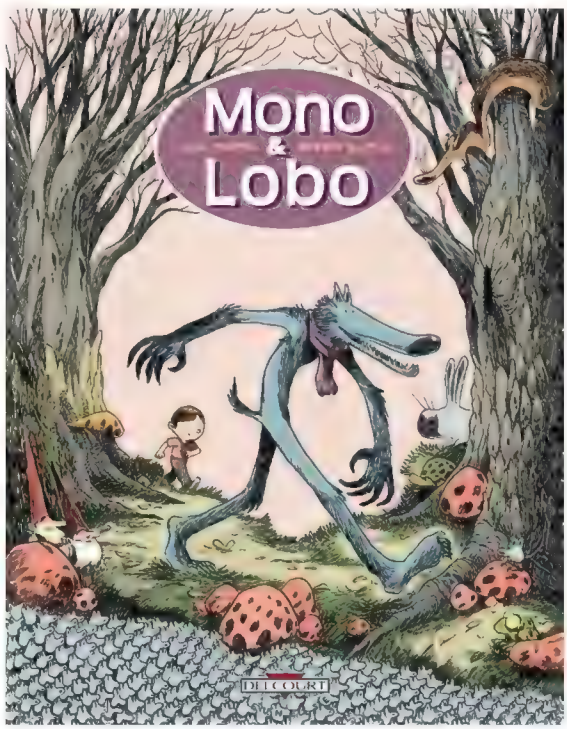
En el caso de la literatura sí que es cierto que, tratándose de una forma de expresión tan lineal, los experimentos tienen que ver con el juego. Yo he intentado llevar eso a mi trabajo y, para mí, la cartografía tiene los elementos necesarios para romper el formato del libro. Los mapas siempre me han interesado. Cuando mis padres viajaban, que viajaban mucho, siempre les pedía un mapa del lugar al que fuesen. Siempre me han

parecido mágicos los mapas, esa forma de representación, el uso de escalas para representar tanto en tan poco espacio.

En los mapas se llega al máximo de iconicidad.

Efectivamente, al máximo exponente. La infografía es un método representativo y además narrativo que usa perfectamente la cartografía. Yo intento usarlo del modo más natural en el cómic, especialmente en mis últimos trabajos. Por ejemplo, los cadáveres que estoy trabajando con Antonio no dejan de ser mapas, la silueta es una representación tan básica que no deja de ser una cartografía, básicamente es un continente que integra en su interior el contenido, de modo que no dejamos de jugar constantemente con la cartografía.

En el trabajo en el que más sales del formato estándar para adaptarlo a tus necesidades es probablemente en *Mono & Lobo* en el que el libro se despliega como un mapa.



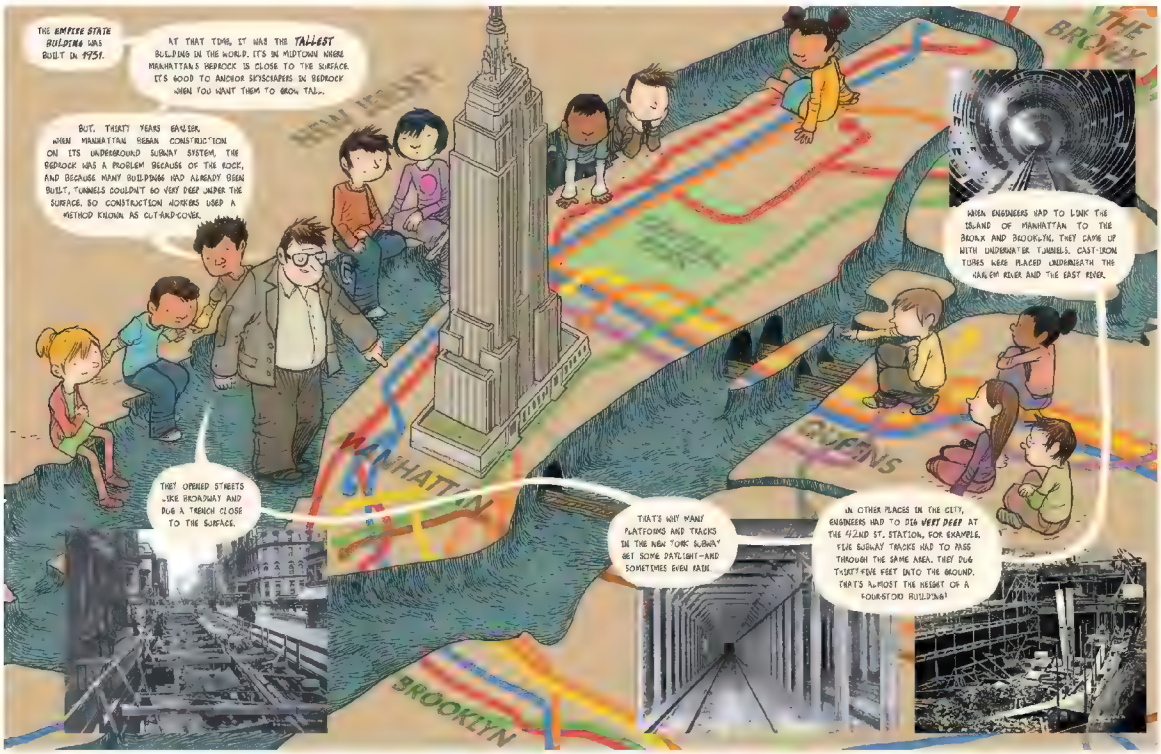
Mono & Lobo. *Jugando con los formatos.*

El tema del mapa surgió así. En este caso lo más difícil fue convencer al editor de que eso lo podía hacer una editorial de tebeos. Recuerdo perfectamente la reunión que tuve con Delcourt y me dijo literalmente: «nosotros no editamos pósteres, editamos libros». Yo había visto que el formato libro se me quedaba pequeño. Los límites se me hacen un poco angustiosos desde pequeñito. En Francia te invitan, casi te obligan, a ir a ver el trabajo de imprenta. A mí eso siempre me ha gustado mucho y el ir a imprenta me permitió mostrarle los pliegues de impresión, algo similares a un DIN A0. Para convencerle le enseñamos cómo, en realidad, lo que hacíamos era en lugar de cortar el pliegue, doblarlo. Tuvimos que montar un rollo de arquitectura de papel para demostrarle que aquello era un libro, aunque en realidad no era un libro, era un póster [risas]. Así se quedó tranquilo y accedió a publicarlo.

En este trabajo vemos, además, el uso recurrente del lobo.

La verdad es que no sé por qué dibujo tantos lobos. Será porque me gustan los perros también. Me gusta dibujarlos y cómo queda ese dibujo. Me gusta la forma triangular de su cara, no lo sé, el caso es encontrarme cómodo a la hora de dibujarlo.

Tuve una primera versión de *Caperucita Roja*, que se publicó luego en el *Comix 2000*. Lo usé en *Mono & Lobo* y de nuevo en *Caperucita,* es un elemento recurrente al que probablemente volveré por lo agradable que me resulta dibujarlo. Hay gente que le gusta dibujar gatos; a otros, gaviotas, y a mí me da por los lobos.


THE EMPIRE STATE BUILDING WAS BUILT IN 1931.
AT THAT TIME, IT WAS THE TALLEST BUILDING IN THE WORLD. IT'S IN MIDTOWN WHERE MANHATTAN'S BEDROCK IS CLOSE TO THE SURFACE. IT'S GOOD TO ANCHOR SKYSCRAPERS IN BEDROCK WHEN YOU WANT THEM TO GROW TALL.
BUT, THIRTY YEARS EARLIER, WHEN MANHATTAN BEGAN CONSTRUCTION ON ITS UNDERGROUND SUBWAY SYSTEM, THE BEDROCK WAS A PROBLEM BECAUSE OF THE ROCK, AND BECAUSE MANY BUILDINGS HAD ALREADY BEEN BUILT. TUNNELS COULDN'T GO VERY DEEP UNDER THE SURFACE. SO CONSTRUCTION WORKERS USED A METHOD KNOWN AS CUT-AND-COVER.
THEY OPENED STREETS LIKE BROADWAY AND DUG A TRENCH CLOSE TO THE SURFACE.
THAT'S WHY MANY PLATFORMS AND TRACKS IN THE NEW YORK SUBWAY GET SOME DAYLIGHT—AND SOMETIMES EVEN RAIN.
IN OTHER PLACES IN THE CITY, ENGINEERS HAD TO DIG VERY DEEP. AT THE 42ND ST. STATION, FOR EXAMPLE, FIVE SUBWAY TRACKS HAD TO PASS THROUGH THE SAME AREA. THEY DUG THIRTY-FIVE FEET INTO THE GROUND. THAT'S ALMOST THE HEIGHT OF A FOURSTORY BUILDING!
WHEN ENGINEERS HAD TO LINK THE ISLAND OF MANHATTAN TO THE BRONX AND BROOKLYN, THEY CAME UP WITH UNDERWATER TUNNELS. CAST-IRON TUBES WERE PLACED UNDERNEATH THE HARLEM RIVER AND THE EAST RIVER.
MANHATTAN
BROOKLYN
QUEENS
THE BRONX

Lost in New York. *La aventura americana.*

Tras la experiencia con *Amura*, decides dedicar tus esfuerzos al mercado francés. Es curioso ver cómo tus trabajos más convencionales como *Geografía Marciana* o *Dexter London* los publicas en Dargaud mientras que realizas en Delcourt tus trabajos más experimentales.

Pues sí, de hecho esa es la función del editor, crear una línea editorial. En Dargaud siempre han sido muy tradicionales, parece que ahora se están abriendo un poco más, pero justo ahora ya no trabajo para ellos.

Yo fui uno de los primeros en publicar para Dargaud en España, de hecho Juanjo [Guarnido] todavía no había comenzado a realizar *Blacksad.* Estaba Daniel Torres, que había abierto camino, Miguelanxo Prado y poquito más, hace ya mucho tiempo. Dargaud en la época era una editorial muy clásica, hacía ciencia ficción y poco más; en esa época ni siquiera me planteé llevar el cómic experimental a Dargaud, de hecho tuve al comienzo alguna experiencia en la que me decían que ese tipo de cómic estaba muy bien, pero me enseñaban lo que ellos hacían y yo mismo me autocensuré.

Empezar a publicar cómic experimental fue casi una casualidad. Yo estaba haciendo mi tesis doctoral, que luego sería *Sinfonía Gráfica*, tenía unas cuantas argumentaciones gráficas, *Caperucita* y alguna más, y se las enseñé a Lewis Trondheim en un salón del libro en Bruselas, le gustó mucho y me preguntó por qué no hacía más ese tipo de trabajo, que él conocía lo que hacía en Dargaud y ese trabajo más convencional no le gustaba nada. En ese momento lo vi claro y le respondí que no lo hacía porque no tenía guionista y él se ofreció a trabajar conmigo en ese tipo de conceptos. Así nació *Los tres caminos*, un libro que ni siquiera presenté a Delcourt, lo

hizo él. *Los tres caminos* tuvo un grandísimo éxito, se ha traducido a siete idiomas,vamos por la séptima edición y aún se reedita. Fue señalado como libro de lectura recomendada por el Instituto de lectura francés.

Como tuvo tanto éxito me dejaron una cierta libertad a la hora de trabajar, pero los últimos años con la crisis las cosas se torcieron. Los cómics experimentales ya no interesaban tanto y me pidieron hacer algo más convencional en Delcourt. Así nace *Alicia y el juego de la oca* que sería mi último trabajo en Francia, curiosamente empecé a trabajar entonces con los americanos.

Me llamó Françoise Mouly, la editora de la revista *Raw*, directora de arte de New Yorker y mujer de Art Spiegelman y empecé a trabajar con ellos. Sacamos en abril un libro en Estados Unidos que se llama *Lost in NYC. A Subway Adventure*; en este libro hemos trabajado con la hija de ambos, Nadja Spiegelman y es un libro que tiene todo lo que me gusta hacer, es un híbrido entre cómic e ilustración, tiene infografías del estilo de Richard Scarry, juego con las perspectivas, abatimientos de planos, tiene trayectos y es, además, pedagógico, así que tiene todo lo que me apasiona. Además, Françoise Mouly nos deja libertad absoluta para la experimentación, ten en cuenta que ella fue la primera en publicar el *Here* de Richard McGuire en *Raw*, así que estoy genial con ellos.

Hablabas antes de tu colaboración con Lewis Trondheim. En *Sinfonía gráfica* hablas de tu colaboración en *Comix 2000*, uno de los grandes libros editados por L'Association. Vives en primera persona los comienzos de la editorial.

Sí. Somos más o menos de la misma edad pero yo dibujaba cómics tradicionales. Coincidía con ellos en los salones de la época y me interesaba lo que hacían pero ellos tenían otra línea. Cuando comencé a trabajar con Lewis Trondheim sí que comenzamos a colaborar, de hecho se me nombró miembro honorífico del OuBaPo en España. El OuBaPo es una línea que, bajo la dirección de Thierry Groensteen, trabajaba lo que ellos denominaban «constricciones gráficas sobre cómic experimental». OuBaPo significa *L'Ouvroir de bande dessinée potentielle*. Enseguida vieron que *Los tres caminos* era una obra *oubapiana* y enseguida empezamos a hacer cosas juntos. He hecho cosas experimentales con ellos y con Delcourt.

Otra labor, además de la experimental, es la pedagógica. En *Anatomía de una historieta* se mezclan ambos planteamientos mientras que en *Fabricar historietas*, editada por Delcourt en Francia y por la Factoría K en España, pones el acento en esa labor didáctica.

Eso tiene que ver con que soy profesor en la universidad. Otro libro didáctico sería *Historia de una página* en la que se explica el proceso creativo en el mundo del cómic analizando la realización de una página de treinta y dos autores distintos. Siempre me ha gustado plasmar en estos manuales teóricos mis intereses como profesor. Soy hijo y hermano de profesores y la labor didáctica la tengo en vena.

Son dos enfoques muy distintos los de *Anatomía* y *Cómo hacer un cómic. Anatomía* es un álbum de 32 páginas. En cada doble página manejas un concepto distinto y lo haces analizando recursos como el cerrado o la «narrativa multilineal» que proyectas en tu obra mientras que en *Cómo hacer un cómic* utilizas una estructura mucho más clásica. ¿Cómo te planteas ambos libros?

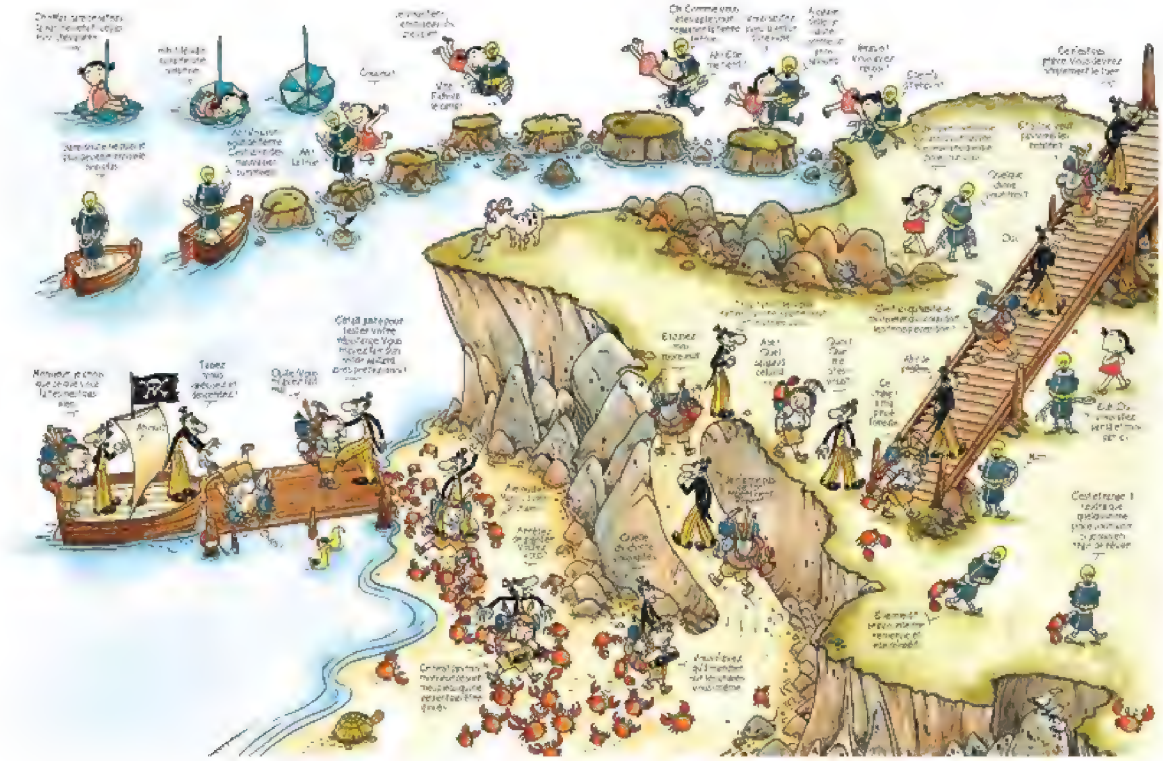
Eso surge de la siguiente manera, en la universidad pasas de ser profesor asociado a ser profesor titular, para ser profesor titular tienes que preparar un proyecto docente y tienes un tiempo largo para prepararlo, yo decidí hacerlo dibujado. Cuando apruebas la oposición para ser funcionario, el proyecto docente es la justificación para que impartas la docencia, antes se hacía relacionada con una asignatura concreta y en este caso era ilustración y cómic. En ese proyecto docente volqué todo lo que me parecía importante para dar esa asignatura. Se han editado 32 páginas pero en total eran 120, ese material se lo enseñé a Delcourt y le pareció muy interesante e hizo una selección para publicar.

Una vez se realizó ese material hablaron conmigo y con Lewis Trondheim para hacer un libro que se centrara más en el lenguaje del cómic, más orientado a la gente que empezaba a dibujar, incluso tiene ejercicios en las guardas, sí que se parece más al trabajo de Scott McCloud.

El interés era distinto en ambos casos. En *Anatomía* la visión era más general, más centrada en el dibujo y en *Cómo hacer un cómic* me centraba más en el lenguaje de la historieta.

La figura de Lewis Trondheim está muy presente en tu labor con Delcourt en unos momentos en los que está empezando a eclosionar como autor hasta convertirse en la primera figura que es hoy. ¿Cómo era el trabajo entre los dos?

Nunca he trabajado con nadie como con él, tenemos muchas cosas en común, a él le gus-



Los Tres caminos. *Una de las grandes colaboraciones con Lewis Trondheim para el mercado francés.*

ta mucho la experimentación y ha sido todo muy fácil siempre. Hay autores con los que no conectas, pero con Trondheim era todo muy fluido, sus guiones son muy visuales y hablábamos mucho en los salones o cuando vino a casa, planificábamos al comienzo cómo queríamos trabajar y enseguida salían las ideas. Es un tipo genial, probablemente es uno de los mejores guionistas de Europa. Tienen una gran frescura sus diálogos y situaciones, ha sido una experiencia y un honor trabajar con él.

En *Los tres caminos* hacéis una historia trayecto en la que desarrolláis tres historias que se van entrecruzando. Tendría una continuación en *Los tres caminos bajo el mar* que está inédito en España y en *Sinfonía gráfica* hablas incluso de hacer un tercer tomo que nunca se llevó a cabo.

Sí. La idea original era hacer un libro esférico. Cuando lees *Los tres caminos* ves que hay algunas historias que cortan hacia abajo y hacia arriba. La idea era que continuasen en el segundo y tercer tomo esas historias. Del mismo modo que empieza y acaba en bucle el primer libro (la historia empieza y acaba en el mismo punto). La idea inicial es que iba a ser esférico para leer los tres libros también de arriba abajo. No sé si fue Delcourt o Trondheim quien cambió de idea, pero a mí era el planteamiento que más me motivaba, decían que no se dejaban demasiados cabos abiertos para poder continuarlos y se quedó allí la idea.

El segundo tomo fue el último porque *Los tres caminos* es un planteamiento que se cierra a sí mismo. Funciona bien en un solo libro pero el sistema deja de tener sentido cuando se repite y decidimos cambiar de planteamiento y ponernos con otra cosa.

Con libros como estos, o *Mono & Lobo,* se busca un lector mucho más activo.

Esa es la idea. Aumentar la implicación del lector. Es lo que pasa con la infografía. Hay tantos niveles de lectura que eso te obliga a jerarquizar la información, priorizar la lectura y buscar camino. De hecho acabo de dirigir hace poco una tesis de Sergio Arredondo, un doctorando de la Escuela de Arte de la Universidad de Granada, y habla sobre eso, sobre la influencia de los esquemas direccionales en el cómic. Las relaciones espacio temporales en el cómic tienen ese carácter lineal que hereda de la literatura, pero el dibujo no siempre ha utilizado ese tipo de narrativa, de hecho, antes de la aparición de la escritura, la relación del dibujo con la narrativa era totalmente distinta. Una pared de un templo egipcio o un códice maya tienen unos códigos de lectura completamente distintos a los de un libro escrito. Ese tipo de narraciones me ofrecen una mayor libertad a la hora de contar y de dibujar. Yo no soy una persona que planifique mucho, sino que dibujo de una forma orgánica, las viñetas siempre me han asfixiado, siempre he preferido empezar por un punto y que se expanda por el espacio de un modo libre, siempre hay una planificación, pero creo que es mi forma de entender el dibujo el que me lleva a hacer ese tipo de narraciones.

En *Sinfonía Gráfica* muestras las limitaciones de este tipo de narración. Algunas las solventas, como la alternancia de planos o el paso del tiempo. Renuncias a otros recursos específicos del cómic como el cerrado, que permite la elipsis narrativa.

Eso es porque mis códigos de dibujo están más heredados de la antigüedad que los que se emplean en la actualidad, es otra forma de escritura. Hay algo que me apasionó cuando estuvimos presentando *Lost in NYC*. Estuvi-

mos en el Metropolitan y había una exposición sobre los indios de las praderas, estaban expuestas las pieles que ellos usaban para contar historias. Lo que hacían era narrar lo que le había pasado a la tribu a lo largo del año. En esos dibujos las relaciones espacio-temporales son muy difusas, me recordaban mucho a los dibujos de los templos egipcios, son ilustraciones conceptuales que en su conjunto narran algo pero no lo hacen de un modo temporal, sino de un modo más global, integrando todos los elementos que forman parte de la narración. Es lo que siempre me ha interesado, que la historia se exprese por adición de imágenes y no tanto por el cerrado, claro.

Otra de las figuras que da la sensación de que han sido importantes en tu trayectoria es Chris Ware, un renovador del medio que usa los recursos de los pioneros del cómic y los sabe adaptar a nuestros tiempos utilizando también infografías o esquemas.

De hecho es el caso más paradigmático del uso de esquemas en los cómics. Cuando él empieza a hacer sus primeros cómics estos tenían mucho de aquellos tebeíllos que publicaba Novaro. En la parte de atrás aparecían esos anuncios tan cutres de culturistas y al principio se basaba en ese tipo de publicidades. Poco a poco vemos el interés que tiene por otros lenguajes narrativos como la infografía, en la última portada para New Yorker se ve su gran evolución, en ella mezcla la animación, la radio y usa un montón de códigos distintos, es impresionante.

Tengo encima de la mesita de noche el *Aquí* de McGuire. En la tesis teorizaba sobre el plano multifocal, que es en lo que se basa principalmente el *Aquí* aunque cuando la escribí yo no conocía su trabajo aún, tenemos un plano fijo en el que se desarrollan diferentes acciones simultáneas, en este caso diferentes tiempos, es una pasada, maravilloso.

Tengo delante *El fotógrafo* y es maravilloso ver cómo juega con dos códigos distintos y de forma simultánea con la fotografía y el cómic. Es una especie de *biopic* muy interesante.

Chris Ware cambia el formato físico de la historia en función de lo que va a contar. En tu caso te has tenido que adaptar a las necesidades del mercado y el formato que utilizas habitualmente es el formato álbum, el más preeminente en tu época.

Entre mi grupo de amigos había dos subgrupos, los que leían superhéroes y a los que nos gustaban los cómics francobelgas. Yo me crié en Barcelona y se publicaba una revista, que aún continúa publicándose, que es *Cavall Fort*; la revista publicaba especialmente los tebeos de Dupuis pero también publicaba Dargaud. Me he criado con Franquin y compañía de modo que es lo que me resulta más natural.

Chris Ware tuvo libertad en Fantagraphics desde el principio y le ha sido posible hacerlo, el mercado francés es muy tradicional, por ejemplo *Odi´s Blog* fue lo más experimental que hice para Dargaud, surgió de un modo muy curioso porque yo ya estaba haciendo cómic experimental desde hacía mucho tiempo y me encontré con Yves Schlirf, que era mi editor en Dargaud, con el que siempre había trabajado. Me comentaba que desde hace tiempo querían hacer cómic en femenino y como sabía que mi mujer, Lola, escribía nos propuso hacer libritos en formato manga, unos tomitos de 160 páginas para sacar cada seis meses. En realidad fue

Caperucita Roja. *Actualizando los clásicos.*

retomar la idea de «Ralph Edison» y hacer una recopilación de las cosas de la vida que nos gustan a mi mujer y a mí, mucho más naifs, de nuevo volvimos a la idea de *Sinfonía gráfica*.

De hecho en *Sinfonía Gráfica* aparece ya Odi.

Aparece ya, en efecto. *Mono & Lobo* está en proyecto en *Sinfonía Gráfica*.

El caso es que en Francia hay momentos en que parece que se abren un poco más pero siempre vuelven al formato álbum de 46 páginas con la tapa dura. Es muy complicado salirse de ello. En Estados Unidos están más abiertos a los cambios de formatos. Ahora estamos trabajando en una versión de *Alicia en el País de las Maravillas,* estamos haciendo un par de cosas más experimentales y en España hemos hecho lo de *Caperucita Roja*.

¿Cómo nace *Caperucita?*

Para mí el acto de dibujar es muy importante. Hay una obsesión por la pérdida de la frescura cuando pasas del lápiz a la tinta, da la sensación de que la viveza del dibujo se pierde por el camino cuando hacemos el arte final. El verano pasado quería experimentar con el dibujo rápido, no tenía un guión previo y decidí volver a *Caperucita*. Hice el dibujo casi sin abocetar, lo que está dibujado allí está prácticamente dibujado a tinta directamente, quería recuperar esa frescura. Fue mi mujer, Lola, la que no me dejó retocar para que los bocetos quedasen como arte final. Coincidió con el viaje a Estados Unidos que te comentaba antes en el que vi la piel de bisonte, el continente era en este caso la piel y no la hoja rectangular y se me iluminó todo, tenía los dibujos frescos y el continente. El dibujo original me sale que son 4,25 metros, lobo incluido, y se redujo a

Odi´s blog. *Uno de los trabajos del autor junto a Lola Moral.*

1,70 que tiene la versión impresa, para imprimirlo hicimos un pliegue de concertina en siete cuerpos y le buscamos un editor, que fue Ricardo Esteban de la editorial Dibbuks, que ha hecho una edición preciosa.

Lola es una presencia constante en tu trabajo. De hecho prácticamente se ocupa del color de toda tu obra.

Sí, sin ella no sería nada. Todo el color digital es suyo, he colaborado con ella como guionista en un montón de libros. En *Odi´s blog*, en *Caperucita*, *Mono & Lobo*… Ella siempre ha sido reacia a trabajar en el mundo del cómic pero es muy buena y además es mi mejor crítica. Es un lujo tenerla a mi lado.

Tu trabajo como educador también está muy relacionado con el mundo del cómic. ¿Cómo se vive el cómic en la universidad?

Tengo la fortuna de que en los últimos doce años las clases que doy están relacionadas con el cómic, doy clases de grado, lo que era la antigua licenciatura, y también doy clases en tres másteres distintos, dos en España y el tercero en Angoulême en el que comparto máster con Stefano Ricci, Ben Katchor o Dominique Hérody.

Me parece un intercambio maravilloso con los alumnos, de hecho, cuando empiezo un libro, desde el primer día mis alumnos están viendo los originales, con ellos comparto los problemas que me encuentro al hacer el libro, la relación con el editor… Yo me llevo las soluciones que ellos me aportan, un aire totalmente fresco a la hora de resolver problemas, es una relación apasionante que me encanta. Me apasiona dar clase y mis alumnos son muy *hooligans*, les gusta mucho el cómic y lo disfrutan y lo disfruto. Me obligan además a estar siempre a la última y me ayuda a ver por dónde debería ir mi línea de investigación.

Por otro lado, en la universidad, somos personal docente investigador. Una cosa son las clases en sí y otra es nuestra labor investigadora, nos pagan por ser investigadores y eso me ha permitido generar las líneas de cómic experimental y trabajar con mucha libertad. Ten en cuenta que soy funcionario del estado y no estoy tan supeditado al éxito comercial de la obra, sino que puede y debe primar el carácter experimental porque forma parte de mi investigación. Me siento muy respaldado por la universidad de modo que se complementa a la perfección la labor universitaria y la editorial.

Es curioso que la parte de tu trabajo que más se ha publicado en España sea la más experimental.

Sí, de hecho la *Geografía Marciana* y *Dexter London* no han interesado nada. De lo experimental queda por publicar el segundo tomo de *Odi*, *Mono & Lobo* o el segundo libro de *Los tres caminos*.

Siempre he tenido la suerte de que, primero a Jesús Moreno en Sins Entido y ahora a Ricardo Esteban en Dibbuks, este tipo de trabajo les ha gustado y lo han ido publicando.

Compartes vocación docente con Altarriba. ¿Cómo está siendo vuestro trabajo en común?

Es otro placer. Él es catedrático de literatura francesa y uno de los mejores teóricos de este país, sabe un montón de cómic y me deja una gran libertad, me recuerda al modo de trabajar de Trondheim. Partimos de unos relatos base y los vamos adaptan-

do a las necesidades de la narración, en este caso nos vemos obligados por las necesidades de la silueta, por más que quieras cambiar, si el codo gira en una dirección tienes que adaptarte a él, es todo muy orgánico. Vamos adaptando la historia conforme la vamos dibujando, trabajamos con su idea y va creciendo. Decidimos que fuese la propia disposición en el contenedor la que marcase el ritmo de narración. Es un trabajo muy laborioso pero me lo estoy pasando genial trabajando con él.

Es curioso ver cómo desarrollas líneas de trabajo que prácticamente transitas tú solo.

Sí, parece que a la gente le gusta más la ficción pura, a mí también me gusta, pero me interesa la parte didáctica, si la puedo desarrollar y me dejan, es con lo que más disfruto. También me gusta el público infantil y es otra de las grandes carencias que veo en Europa y sobre todo en España. Los editores no se dan cuenta de que si los niños hoy no leen cómics buscarán otras formas de entretenimiento, en Europa se apuesta algo más pero tampoco demasiado. Delcourt tiene una línea en la que he publicado casi todo pero Dargaud no tiene línea infantil. En general se descuida ese público y a mí me gusta mucho, quizás porque empecé haciendo ilustración infantil de cuentos.

¿Proyectos?

Ahora estoy trabajando de nuevo con Dibbuks en una versión de la Bella Durmiente en la línea de *Caperucita*, además tengo un libro sobre el Neolítico que siempre voy aparcando. Soy de un pueblecito de Granada, Gorafe, que tiene la mayor acumulación de dólmenes neolíticos de Europa, desde hace tiempo tengo ganas de hacer una historia didáctica de un niño que llega a ser chamán y pintor del pueblo pero ya lo iremos haciendo. Ten en cuenta que te hablo de poder retomarlo dentro de tres o cuatro años probablemente porque cada obra me ocupa un año de vida más o menos.

Bibliografía básica

García, S. (coord.) *Historia de una página.* Barcelona, Glénat, 2002.

García, S. *Amura.* Barcelona, Glénat, 1995.

—*Anatomía de una historieta.* Madrid, Sins Entido, 2004.

—*Géographie martienne.* París, Dargaud, 1996-1998. Tres volúmenes. Inédito en castellano.

—*Sinfonía gráfica.* Barcelona, Glénat, 2000.

Leo, García, S. *Dexter London.* París, Dargaud, 2002-2005. Dos volúmenes. Inédito en castellano.

Moral, L., García, S. *Caperucita Roja.* Madrid, Dibbuks, 2015.

—*Mono & Lobo.* París, Delcourt, 2010.

—*Odi's Blog.* Madrid, Dibbuks, 2011.

—*Odi's Blog 2.0.* París, Dargaud, *2009.* Inédito en castellano.

Spiegelman, N., García, S. *Lost in NYC. A Subway Adventure.* New York, Toon Graphics, 2015. También disponible en castellano en su edición americana.

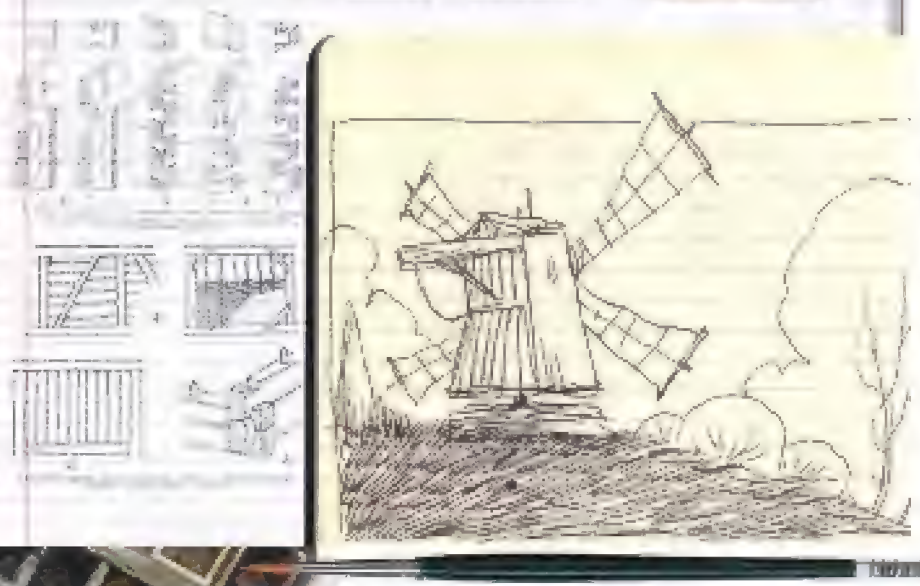
Trondheim, L., García, S. *Los tres caminos.* Madrid, Sins Entido, 2006.

—*Cómo hacer un cómic.* Santiago de Compostela, Factoria K de Libros, 2008.

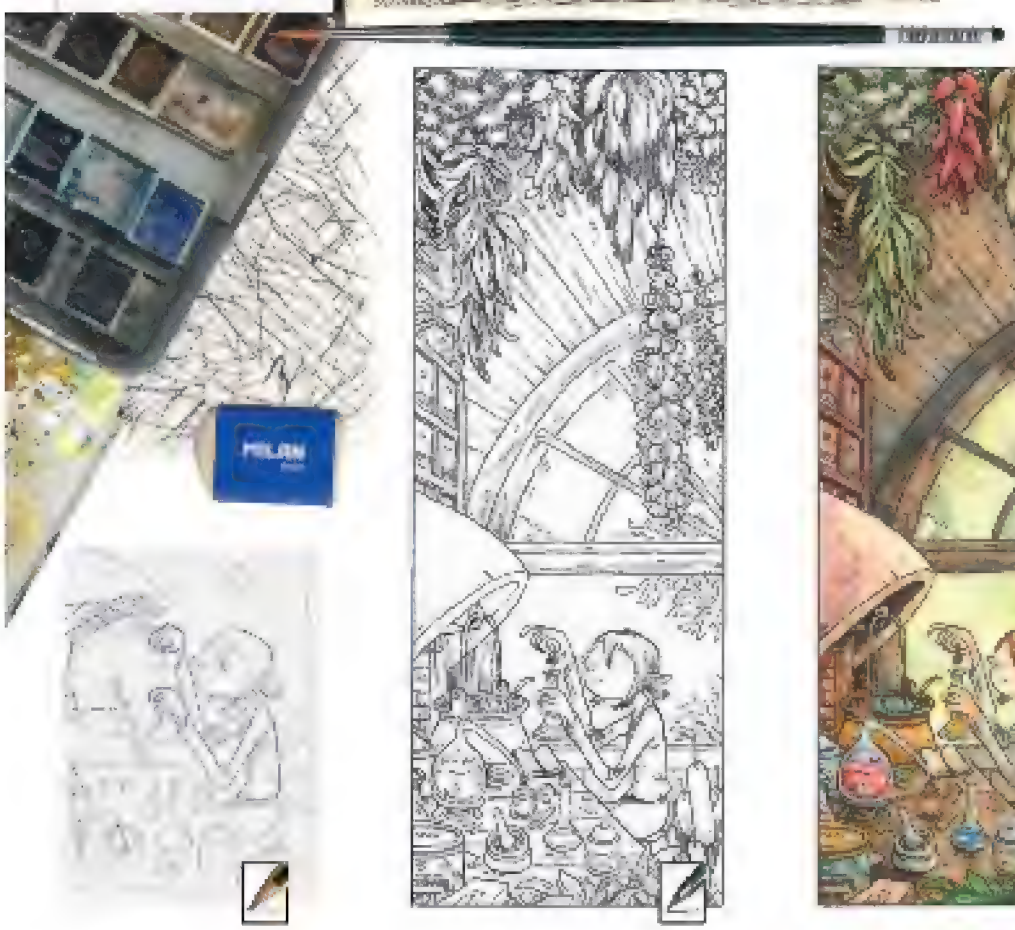
—*Trois Chemins 2. Les Trois Chemins sous les mers.* París, Delcourt, 2003. Inédito en castellano.

Dossier gráfico

Le bistrot de la Corneille. 2012. No publicado.
Dibujo y color: Sergio García.



Color directo.
Papel Montval Canson 185 gr/m2.
Plumilla Guillot rigi.
Tinta china Windsor & Newton.
Acuarela Talens Rembrand.



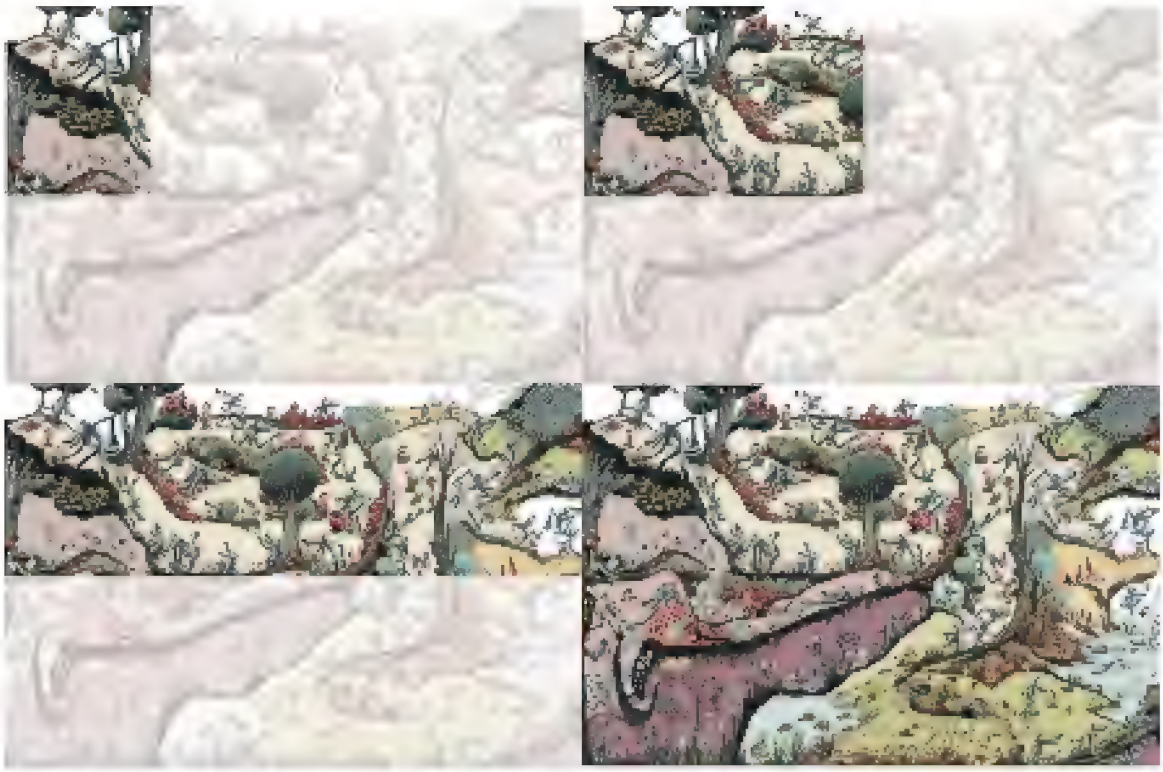
Geographie Martienne. T3."Domus" Dargaud Benelux. 1998.
Dibuja: Sergio García. Color: Sergio García y Lola Moral.

Geographie Martienne. T3."Domus"
Dargaud Benelux. 1998.
Dibujo: Sergio García. Color: Sergio García y Lala Moral.

Prueba de Gris.
Papel Montval Canson 185 gr/m2.
Plumilla Guilloc rigit.
Tinta china Windsor & Newton.
Acuarela Talens Rembrand.
Acrílico Vallejo.

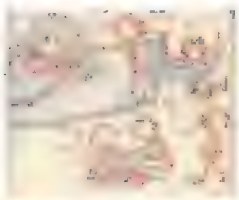
Mono & Lobo. Delcourt. 2010.
Dibujo: Sergio García. Color: Lola Moral.

Papel Montval Canson 185 gr/m2. Plumilla Guillot rigit. Tinta china Windsor & Newton.
Color digital. Adobe Photoshop.

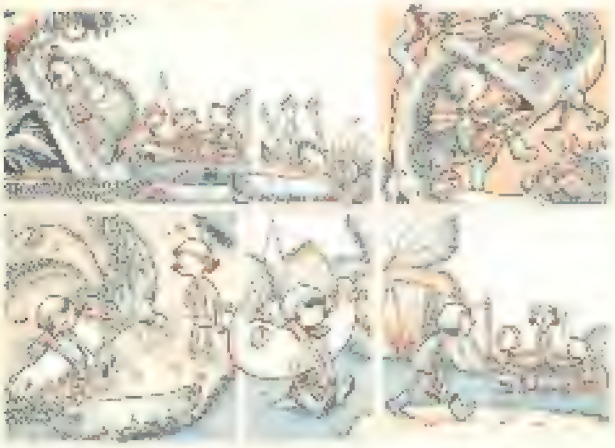


Mono & Lobo. Delcourt, 2010.
Dibujo: Sergio García
Color: Lola Moral.

Maquetación en formato póster.
Póster plegado de 8 cuerpos.
Formato página 22 X 29 cm.
Formato Póster: 88 X 58 cm.
Narración multilineal.



Alice et le jeu de l'oie.
Delcourt, 2013.
Dibujo: Sergio García.
Color: Lola Moral.



Color digital sobre base de tinta y dos tonos de lápiz azul y naranja.
Papel Fabriano Artistico+ 185 gr/m2. Rotulador Faber Castell Artist Pen.
Lápices Faber Castell polychrome.

CAPERUCITA ROJA. Dibbuks. 2015.
Dibujo y color: Sergio García

Color tricromía digital.
Papel moleskine.
Estilógrafo Faber Castell 0,35 y 0,4 mm.
Tratamiento digital de la línea.

La Bella Durmiente. Dibbuks. 2016.
Dibujo y color: Sergio García.

Dibujo digital.
Apple Ipad Pro.
Apple pencil.
Procreate. Cuatro capas.

Entrevista a Mirion Malle
Interview avec Mirion Malle

Por Emma Le Lain
Per Emma Le Lain

Imagen: *Comando Culotte*. París, Ankama, 2016. Portada

La siguiente entrevista se ofrece tanto en el francés en el que Emma Le Lain la realizó originalmente como en su traducción al castellano.

La entrevista se realizó mediante correo electrónico en el mes de abril de 2016, con la amabilidad y el entusiasmo de Mirion por dar a conocer su trabajo.

Marion Mille, conocida en el mundo del cómic como Mirion Malle, es una autora francesa de 24 años que acaba de publicar en Francia su primera obra, *Commando Culotte* (Ankama, 2016), tras varios años de éxito en su blog del mismo título.[1] Como muchos autores de su generación, participó en la ola de autopublicación que apareció en Francia gracias a los blogs. Este soporte virtual de fácil acceso se desarrolló rápidamente en torno a los años 2008 y 2009, lo que permitió a mucha gente, dibujantes de oficio o no, expresarse y compartir sus ideas a través del cómic, como fue el caso de Mirion. Así nació, de repente, una multitud de voces en soportes virtuales, lo que se convirtió en un auténtico crisol de opiniones con reacciones diversas por parte del público.

En este contexto surgió *Commando Culotte*, cuyo trabajo se centra en el feminismo y en la representación, unos temas que le interpelaron por su propia experiencia hasta constituir el eje principal de su blog.

[1] http://www.mirionmalle.com/

Mirion a répondu à notre interview à propos de son travail par mail, au mois d'avril 2016, avec amabilité et enthousiasme.

Marion Mille, connue dans le monde de la BD comme Mirion Malle, est une autrice française de 24 ans qui vient de publier son premier livre en France, *Commando Culotte* (Ankama, 2016), après plusieurs années de succès sur son blog du même nom.[1] Comme bon nombre d'auteurs de sa génération, elle a participé à la vague d'autopublication qui est apparue en France avec les blogs. Ce support virtuel facile d'accès a en effet connu un essor vers 2008-2009, ce qui procura à tous une visibilité supplémentaire et un moyen de se faire connaître via son travail, que l'on soit dessinateur de métier ou, comme Mirion, désireux de partager et de s'exprimer à travers la BD. Ainsi, une foule de coups de crayon se sont fait connaître, jusqu'à devenir un véritable creuset d'opinions et de réactions de la part du public.

C'est dans ce contexte qu'est apparu *Commando Culotte*, dont le travail se centre sur le féminisme et la représentation: des questionnements personnels qui sont devenus

[1] http://www.mirionmalle.com/

Así, conforme iba proponiendo elementos de reflexión a través de su llamativo dibujo empezó a analizar productos culturales, principalmente series y películas anglófonas, francófonas, pero también japonesas y de otros países. En estos análisis destaca no solo temas relativos a las mujeres sino también muchos otros temas transversales: leyendo a Mirion Malle se encuentran pistas para reflexionar a propósito del racismo, el clasismo, nuestra relación con los medios de comunicación y sus consecuencias en la educación. ¡Sin olvidar su siempre presente amor por Jean-Claude Van Damme y la pelea! Esta vertiente de su cómic le permitió hacerse conocer en varios medios de comunicación *online* franceses, que en muchas ocasiones se ocupan también del feminismo. A través de su trabajo, Mirion se inscribe en esta corriente de vulgarización vigente en el Internet francófono, que nos da a entender por qué, al fin y al cabo, cada objeto cultural es político.

Además de todo ello, Mirion estudió didáctica del cómic en una escuela belga, lo que ha hecho más interesante la propuesta de entrevista para que nos explique su trabajo y algunas opiniones sobre el mundo del comic francófono.

Hola, Mirion, ¿nos puedes resumir tu recorrido como estudiante y autora?

Bueno, primero hice un año preparatorio de literatura con opción de teatro en Toulouse, luego un tercer año de grado en estudios teatrales en la Sorbonne en París, luego un grado de Cómic en el ESA St Luc en Bruselas, y por fin un posgrado de sociología especializado en género, de nuevo en París. Y paralelamente empecé un blog en 2011, hice varias autopublicaciones junto con otros autores, y ahora

l'axe principal de son blog. Dès lors, elle nous a proposé des éléments de réflexion à travers de son dessin accrocheur puis s'est mise à analyser des objets culturels, principalement des films séries et séries anglophones, francophones, mais aussi japonais et d'autres pays encore. Dans ces analyses, elle aborde le féminisme mais également des thèmes transversaux: en lisant Mirion, on trouve des pistes de réflexion sur le racisme, le mépris de classe, notre rapport aux médias et ses conséquences sur l'éducation. Sans oublier son amour toujours présent pour Jean-Claude Van Damme et la bagarre! C'est ce pan de son travail qui lui a permis de se faire connaître par d'autres médias français en ligne, souvent axés eux aussi sur le féminisme. Via son œuvre, Mirion Malle s'inscrit dans cette dynamique actuelle de l'Internet francophone, la vulgarisation; celle qui nous permet de comprendre pourquoi, au bout du compte, tout objet culturel est aussi politique.

En outre, Mirion a étudié la didactique de la BD dans une école belge, un pan intéressant de son parcours qu'elle va nous expliquer ici, tout en nous donnant quelques opinions à propos du monde de la bande dessinée.

Salut Mirion, peux-tu nous résumer ton parcours d'étudiante et d'autrice?

Alors, j'ai tout d'abord fait une prépa littéraire option théâtre à Toulouse, puis une 3eme année de licence d'Etudes Théâtrales à la Sorbonne, puis un baccalauréat (l'équivalent d'une licence) en Bande Dessinée à l'ESA St Luc à Bruxelles, et enfin un master de sociologie spécialité genre à Paris à nouveau. Et en parallèle, j'ai commencé un blog en 2011, fait plusieurs autopublications en groupe, et là je viens de sor-

acabo de estrenar una adaptación del blog en la editorial Ankama. ¡Uf! Estar en la escuela Saint Luc en Bruselas en el grado de cómic me ayudó mucho. Me dio muchas técnicas que me hubiera costado aprender sola: cómo componer las viñetas, las páginas, cómo poner algo de manifiesto, cómo construir un escenario, o tan solo algunas técnicas como el «pay-in / pay-out» (es decir, utilizar de nuevo un elemento que ha sido introducido antes en la historia). Es útil, y sobre todo dibujamos cómics constantemente durante tres años, lo que lleva forzosamente a mejorarse. Sin embargo, ¡no es algo imprescindible ir a una escuela! Puede ser un medio útil para adquirir técnicas y encontrarse con la gente, pero para mí lo importante es escribir, dibujar, leer un montón de cómics y también enseñar el resultado a los demás pidiéndoles que te critiquen. Además, se puede decir que la estructura de una escuela no conviene a todo el mundo, muchas veces uno no puede hacer lo que le da la gana, y contrariarse no sirve para nada. Con Internet ahora es también más fácil integrarse en una red de personas que hacen cómic, y que, de hecho, te pueden dar opiniones un poco más precisas.

Tu trabajo en Internet, como tu último libro publicado por Ankama, se enfoca principalmente en la representación. ¿Algunas historias que compartir en cuanto a la recepción de tus cómics?

Está claro que hacer feminismo en Internet conlleva un montón de reacciones diversas. Por supuesto, mucho odio, rechazos, insultos… Bueno, una se acostumbra a esto, aunque siempre es bastante desagradable; pero recientemente se trata, sobre todo, de reacciones de interés, de personas feministas o que se están abriendo al feminismo, y de crítir une adaptation du blog chez Ankama! Ouf! J'étais en section BD à St-Luc et ça m'a beaucoup aidée. En fait, ça m'a donné beaucoup de techniques que j'aurais eu du mal à acquérir seule: comment composer mes cases, comment composer mes pages, comment mettre quelque chose en évidence, comment construire un scénario, ou plus simplement des techniques comme le «pay-in / pay-out» (réutiliser un élément qui a déjà été présenté plus tôt dans l'histoire). C'est utile, et surtout comme on dessine et qu'on fait des BD constamment pendant trois ans, on est obligés de progresser. Faire une école, après, c'est loin d'être nécessaire! Ça peut être pratique pour acquérir des techniques et rencontrer des gens, mais je pense que l'important c'est d'écrire et de dessiner, de lire BEAUCOUP de bandes dessinées, et aussi de montrer son travail et de demander des critiques. En plus, le format école ne peut pas convenir à tout le monde, c'est très scolaire, on ne peut pas forcément faire ce qu'on a envie, et ça ne sert à rien de se forcer. Aussi, avec internet, maintenant c'est plus facile de «rentrer» dans un réseau de gens qui font de la BD également et qui du coup peuvent donner des avis un peu plus précis!

Ton travail visible sur Internet, tout comme ton dernier livre publié chez Ankama, se centre principalement sur la représentation. Des anecdotes à partager sur la réception de tes notes de blog?

Faire du féminisme sur Internet ça amène forcément tout un tas de différentes réactions. Bien sûr beaucoup de haine, de rejets, d'insultes, bon, on s'y fait, même si c'est toujours pas mal désagréable; mais ces derniers temps, c'est surtout de l'intérêt, des personnes féministes ou qui s'ouvrent au féminisme et des critiques constructives ou

ALORS CERTES ON PEUT VOIR DES DIFFÉRENCES ENTRE LES PERSONNAGES...
SURVIVRE
KATNISS
≠
MITCHIE
DEVENIR CHANTEUSE
TROUVER UN COPAIN
(Camp Rock)
mais globalement elles rentrent toutes dans le même moule.
Ouais enfin t'as pas forcément BESOIN de t'identifier non plus.
ERREUR !
Pouvoir s'identifier, c'est super important pour deux raisons !
DÉJÀ, POUR DONNER DES MODÈLES À TOUT LE MONDE.
Sort je t'explique que tu m'escaste pas...
... en oubliant de te montrer
Sort je montre dans UN SEUL RÔLE
et je te dis que c'est LE SEUL que tu peux faire
j'ai envie de voir des gens qui me ressemblent...
et pas seulement les autres
faire et être les choses que je veux faire ou être.
je veux être CHAMPIONNE DE SKATE !
ou présidente!
malheureusement c'est jamais ce qu'on me propose, alors je commence à douter...
(84% DES ENFANTS PENSENT QUE LES MEDIAS PEUVENT LEUR APPRENDRE QU'ILS SONT IMPORTANTS)

Mirion explica que es importante dar a los niños varios modelos que no sean dependientes de su sexo.

Mirion explique ici en quoi il est important de donner aux enfants des modèles variés, non reliés à leur genre.

ticas constructivas o intercambio de páginas web, series, pelis… Vamos, ¡que eso está bien!

¿Piensas en vincular tu posgrado en género con tus futuros proyectos de cómic? ¿Cómo construyes tus cómics pedagógicos?

Sí, tengo un proyecto relacionado con el feminismo, que supone una encuesta sociológica, ¡y me gustaría mucho empezar! Seguro que lo haré después del posgrado.

En cuanto a mis cómics, encuentro el tema, paso por un primer momento de reflexión, leyendo, informándome, y después hago un plan, como para un ensayo. Luego dibujo directamente, me parece que así la construcción y la lectura son más claras.

Tus cómics ponen de realce las luchas interseccionales,[2] se aprende mucho. ¿Cómo te fuiste sensibilizando hacia estas ideas?

¡Twitter! Es un medio de comunicación maravilloso que me permitió seguir a muchas feministas distintas y salir de este feminismo blanco, que hasta entonces veía y conocía más que otra cosa. Por ejemplo, empecé por seguir a @Mar_Lard (¡que prologó mi libro!), que publica mucho a propósito de los videojuegos e hizo dos artículos muy buenos sobre este tema. Desde entonces las militantes feministas constituyen casi el 80% de mi *timeline*: @femfreq (Anita Sarkeesian, de la cadena *Feminist Frequency*), @A_C_Husson (que tiene un blog a propósito del género, *Genre!*),[3] @The_Economiss

[2] El feminismo interseccional es una corriente que lucha contra las discriminaciones de varios tipos conjugadas: el color de piel, la procedencia social, la no-heterosexualidad, la obesidad, etc.

[3] https://cafaitgenre.org/

du partage, de liens ou de séries, de films. Bref, c'est plutôt chouette!

Penses-tu relier ton master Genre avec tes futurs projets en BD? Comment construis-tu tes notes pédagogiques (vulgarisation…)?

Oui, j'ai notamment un projet, toujours en rapport avec le féminisme, qui demande un travail de terrain sociologique et j'ai vraiment hâte de m'y mettre, mais du coup ce sera probablement après mon master!

Et pour mes notes, je trouve le sujet, je fais un petit brainstorming, je lis, je me renseigne, puis je fais un plan, comme pour une dissertation. Ensuite, je dessine directement, je trouve que ça permet une construction et une lecture plus fluide!

Tes BD donnent une belle place aux luttes intersectionnelles,[2] on y apprend beaucoup. Comment as-tu été sensibilisée à ces idées?

Twitter! C'est un outil merveilleux qui m'a permis de suivre tout un tas de féministes différentes et de me sortir de ce féminisme blanc que je connaissais et voyais surtout jusque-là. Par exemple, une des premières que j'ai suivi, c'est @Mar_Lard (qui a fait la préface de mon livre, hihi), qui tweete beaucoup sur le jeu vidéo et qui a fait deux excellents articles sur le sujet, mais depuis les militantes féministes constituent presque 80% de ma *timeline*: @femfreq (Anita Sarkeesian, de la chaîne *Feminist Frequency*), @A_C_Husson (qui tient un blog sur le genre, *Genre!*),[3] @The_Economiss (qui parle de finance et

[2] Le féminisme intersectionnel lutte contre les discriminations conjuguées: la couleur de peau, la classe sociale, la non-hétérosexualité, l'obésité, etc.

[3] http://çafaitgenre.org

IV. Rendre Le Féminin Positif
Comment faire pour éviter la honte intégrée et le mépris liés au féminin?
J'adore les films d'actions et le foot
Surtout ne pas dire que j'aime le maquillage !!!!!
CENTRES D'INTÉRÊTS DITS "MASCULINS"
MANGE GRAS MAIS RESTE SEXY
EST PAS "CHIANTE"
etc.
LE CLICHÉ DE LA MEUF COOL
↳ IL FAUT RÉHABILITER LES CARACTÉRISTIQUES "FÉMININES".
Dans les médias, ça passe par : plus de perso féminins et top!
SANSA, GoT (même si son potentiel est TRÈS MAL utilisé!)
MARGAERY, GoT
ELLE WOODS, Legally Blonde
TINA, Bob's Burgers
KATARA A-a-ar
On veut pouvoir aimer ce qu'on veut!
Être complexes
Ne pas seulement être l'intérêt amoureux
Asami Korra
Apol & Ara Broad City
Louise, Bob's Burgers
Être parfois "badass" et parfois sans doute
Bref, avoir autant de diversité que pour les perso masculins!
Ellie The Last of Us
↳ BREF. ON VEUT DES PERSONNAGES FÉMININS DIVERS, AVEC DES CARACTÉRISTIQUES "FÉMININES" COMME "MASCULINES", MÉLANGÉES OU NON.

Convertir lo femenino en algo positivo rehabilitando sus características: que saber pelear sea tan importante como saber cuidar.

Faire du «féminin» un élément positif en réhabilitant ses caractéristiques: savoir se battre devrait être aussi important que de savoir prendre soin des autres.

(que habla de finanzas y de afrofeminismo), @ComicSansInes (que tuitea sobre feminismo y antirracismo), ¡y muchos más! Es muy instructivo, y muchas iniciativas nacen en Twitter. Por ejemplo, para el 8 de marzo de este año participé en @Radiofeministe_ (radio feminista), una cuenta compartida en la que intervenimos en grupo en diferentes temas, como si fueran conferencias, ¡pero en Twitter! Yo hablé de feminismo y cómic, pero fue genial poder leer a otras feministas a propósito de muchos temas importantes.

A tu parecer, ¿cómo estamos con la difusión de las ideas feministas y la representación en Francia? ¿Comprobaste algunas diferencias con respecto a otros países?

Por haber vivido en Bélgica, me parece que la sensibilización es un poco mayor que en Francia, pero tampoco es radicalmente distinta. También estuve cuatro meses en Montreal, donde efectivamente vi una gran diferencia con Francia: casi no existe la violencia sexista en las calles, la mayoría de la gente está sensibilizada con el feminismo, hay menos rechazo, más representación, eventos feministas… Pero al mismo tiempo soy consciente de que allí estuve en un medio particular: el del cómic. Así que no creo que sea la única realidad. Pero si, por ejemplo, se compara con el mundo del cómic en Francia, es diferente de verdad.

De todas formas, me parece que aquí en Francia, tenemos retraso en este tema, hay tanta gente que hace todo lo que puede para evitar que cambien las cosas, es una pena…

¿Qué tendencias te parecen más representativas del feminismo francés en el cómic actual?

No pienso que pueda dar una lista buena de verdad. Me parece que cada vez más autoras

d'afro-féminisme), @ComicSansInes (qui tweete féminisme et anti-racisme) et beaucoup d'autres encore! C'est tellement instructif, et beaucoup d'initiatives naissent sur Twitter! Par exemple, pour le 8 mars cette année, j'ai participé à @Radiofeministe_, un compte commun où on est intervenues à plusieurs sur différents sujets, comme un colloque et ses conférences, mais sur Twitter! J'ai parlé féminisme et BD, et c'était vraiment bien de pouvoir lire d'autres féministes sur tout un tas de sujets importants.

Où en est, selon toi, la diffusion des idées féministes et sur la représentation en France? As-tu constaté des différences avec d'autres pays?

Pour avoir vécu en Belgique, je trouve qu'il y a une sensibilisation un peu plus grande qu'en France mais pas non plus radicalement différente. J'ai aussi été quatre mois à Montréal, où là effectivement j'ai senti un gros décalage avec la France: quasiment pas de harcèlement de rue, la plupart des gens sensibilisés au féminisme, moins de rejet, plus de représentation, d'événements féministes… Mais je suis aussi consciente que là-bas j'ai évolué dans un milieu particulier, celui de la BD, donc je ne cherche pas à donner une vérité générale. Mais par exemple, si on compare au monde de la BD en France, c'est vraiment différent.

Je pense que de toute façon on est vraiment en retard sur ce sujet ici, il y a tellement de gens qui mettent tout en œuvre pour éviter que ça change, c'est affligeant…

Quelles sont à ton avis les tendances les plus représentatives du féminisme français dans la bande dessinée actuelle?

Oh, je ne pense pas que je pourrais donner une vraie bonne liste. J'ai l'impression que

Flingue ou Rouge-à-Lèvres :
UN PERSONNAGE FÉMININ RÉUSSIT DOIT-IL FORCÉMENT ÊTRE VIRIL ?
C'est pas un secret : les femmes sont rarement bien représentées dans les médias !
Alors on est bien content-e-s quand on voit un perso féminin badass !
INTÉRÊT AMOUREUX CRUCHE
SUPERHÉROS
DÉTECTIVE
MEC TO
+ TOUSSES ACCESSOIRE
+ PERSONNALITÉ PROFONDE
+ SEC CACH
BAGARRE
↳ MAIS BADASS = VIRILE, SOUVENT
Mais pourquoi cette seule solution ?
Les caractéristiques féminines sont très dévaluées dans notre société :
PAR EXEMPLE
DOUCEUR
BEAUTÉ
TENDRESSE
FUTILITÉ
GENTILLESSE
BAVARDAGE
PRUDENCE
FAIBLESSE
D'où ça serait plus malin d'être violent que compréhensif et calme ?
Fard
ÉQUIPE
D'où c'est plus nul d'être groupie que fan de foot ?

¿Pistola o pintalabios? ¿Debe ser viril un personaje femenino para ser bueno?

Flingue ou rouge à lèvres? Un bon personnage féminin doit-il obligatoirement être viril?

—y algunos autores— se reivindican como feministas y eso es genial. ¡Pero creo que diría las firmantes del Colectivo de Creadoras![4]

Justamente formas parte del Colectivo de Creadoras de Cómic contra el Sexismo. ¿Nos podrías explicar tu trayectoria en esta estructura?

No hice tantas cosas, al principio recibí un correo que hablaba de esto, me informé y firmé rápidamente, porque me parecía una iniciativa saludable. Después estuve un poco más activa en torno al caso del Salón de Cómic de Angoulême de este año, primero en las redes sociales y luego participé en el evento del Colectivo durante el festival. Está bien que exista el Colectivo, nos parece que somos más fuertes y que por fin nos escuchan un poco, aunque no basta con eso, por supuesto.

En enero de este año se habló mucho de la polémica de los treinta autores nombrados en el Grand Prix de Angoulême, sin que haya una sola autora en esta lista. ¿Un atraso puntual o un reflejo directo de la situación de las mujeres en el mundo del cómic actual?

Es un reflejo directo en el sentido de que están constantemente puestas en segundo

de plus en plus d'autrices —et un peu des auteurs— se revendiquent féministes et c'est vraiment top. Mais je pense que je dirais les signataires du Collectif des Créatrices![4]

Justement, tu fais partie du Collectif des Créatrices de Bande Dessinée contre le Sexisme. Peux-tu nous résumer ton parcours au sein de cette structure?

Je n'ai pas fait grand-chose, au début, j'ai reçu un mail qui en parlait, je me suis renseignée et j'ai très vite signé, parce que ça me paraissait salutaire comme initiative. Ensuite, j'ai été un peu plus active autour d'Angoulême, sur les réseaux sociaux d'abord puis j'ai participé à l'événement du Collectif à l'occasion du festival. C'est tellement bien que le Collectif existe, on se sent plus forte et enfin un peu écoutées, même si pas assez bien sûr.

En janvier dernier, on a beaucoup entendu parler de cette polémique autour des trente auteurs nommés au Grand Prix d'Angoulême, sans une seule autrice. Un gros pas en arrière, ou un reflet direct de la place des femmes dans le monde de la BD encore aujourd'hui?

Un reflet direct dans le sens qu'elles sont constamment mises au second plan. Les fe-

[4] El Colectivo de Creadoras de Cómic contra el Sexismo es un conjunto de autoras que en diciembre de 2013 se reunieron indignadas por ser consideradas mujeres antes que autoras de cómic. Organizaron varios eventos como el paródico «Los hombres y el cómic». Aunque la idea común en el mundo del cómic francés es que existen muy pocas autoras, las firmantes del Colectivo son más de doscientas, y tuvieron un papel destacable en el escándalo del Gran Premio de Angoulême en enero de 2016. El Colectivo tiene una página web, http://bdegalite.org/, y publica artículos con regularidad. La versión en español: http://bdegalite.org/english/carta-de-autoras/

[4] Le Collectif des Créatrices de Bande Dessinée contre le Sexisme est un groupe d'autrices qui se sont réunies en décembre 2013, indignées d'être considérées comme des femmes avant de l'être comme des autrices de bande dessinée. Elles ont organisé plusieurs événements, comme le parodique «Les hommes et la BD». Bien qu'on pense souvent, dans le monde de la BD française, qu'il existe peu d'autrices, les signataires du Collectif sont plus de deux cents, et ont joué un rôle de premier plan lors du scandale du Grand Prix d'Angoulême en janvier 2016. Le collectif a un site web, http://bdegalite.org/, et publie régulièrement. La versión espagnole: http://bdegalite.org/english/carta-de-autoras/

plano. Las mujeres son muchas en el cómic, y sobre todo en la «nueva generación», pero seguimos siendo consideradas como anomalías. Para resumir, hace varios años que el festival permite a las autoras y autores votar para el Gran Premio, que distingue tanto el recorrido de un autor como su impacto en el mundillo del cómic —digo «autor» porque hasta ahora tan solo lo obtuvo una mujer, Florence Cestac—. Y bueno, desde que tiene lugar este voto público no se encontró entre los nominados más de dos mujeres (Marjane Satrapi y Posy Simmonds).[5] Y en 2016 tuvimos una sorpresa: no se encontró ni una sola autora. Ya hace varios años que algunas autoras se quejan de ello, en las redes sociales o en sus blogs, pero este año el Colectivo nos permitió tener audiencia, por fin, lo que creó una gran polémica en torno al Festival, y este contestó afirmando datos o hechos falsos. Es terrible que tengamos que llegar a semejante punto mientras hay tantas mujeres y destacables en el cómic.

mmes sont très nombreuses dans la BD, et surtout dans la «nouvelle génération», mais on continue à faire comme si on était des anomalies. Le festival a même menti pour se justifier, c›était vraiment un scandale. En gros, ça fait plusieurs années que le festival propose aux autrices et auteurs de voter pour le Grand Prix, qui est un prix qui récompense à la fois la carrière d›un auteur et son impact dans le monde de la BD —je dis «auteur» parce que seulement une femme, Florence Cestac,[5] l'a eu—. Bref, depuis ce vote public, parmi les nominé-e-s on n'a jamais trouvé plus de deux femmes —Marjane Satrapi et Posy Simmonds—, et en 2016, on a eu la surprise de n'en trouver aucune. Ça fait plusieurs années que des autrices râlent sur les réseaux sociaux ou leur blog, mais cette année, la présence du Collectif a permis d'être enfin entendues, et ça a créé une grosse polémique autour du Festival, à laquelle celui-ci a répondu en mentant sur des faits ou des chiffres. C'est terrible d'en arriver là, quand les femmes sont si nombreuses et importantes dans la BD.

[5] Florence Cestac (Pont-Audemer, 1949) es una autora de cómic francesa. En 1972 abrió la primera librería parisina de cómic y tres años más tarde fundó la editorial Futuropolis. Es una de las autoras más reconocidas, con varios premios desde 1989 en Angoulême hasta 2014. Es una figura de excepción en este sentido, ya que algunas autoras, como Claire Brétécher, tienen una carrera tan larga y completa como la suya pero nunca han sido distinguidas por el Festival de Angoulême.

Marjane Satrapi es una autora franco-iraní, creadora de la famosa novela gráfica *Persépolis*, publicada en Francia entre 2000 y 2003 (en España entre 2002 y 2004) y adaptada al cine en 2007. Es autora también de otras obras como *Pollo con ciruelas*, *Bordados*, *Los monstruos tienen miedo de la luna* y *El suspiro*.

Posy Simmonds es una periodista, autora de novelas y de cómics e ilustradora de nacionalidad británica. Muchas de sus obras son conocidas por el público de masas, como *Gemma Bovery* y *Tamara Drewe*. Ha sido distinguida con varios premios en diferentes países, por ejemplo en España con el Premio Haxtur.

[5] Florence Cestac (Pont-Audemer, 1949) est une autrice française de BD. En 1972, elle inaugura la première libraire de BD parisienne, et elle fonda trois ans plus tard les éditions Futuropolis. Elle fait partie des autrices les plus reconnues, avec plusieurs prix obtenus depuis 1989 à Angoulême jusqu'en 2014. En ce sens, elle fait figure d'exception : en effet, de nombreuses autrices, comme Claire Brétécher, ont un parcours aussi long et complet qu'elle, mais n'ont jamais été distinguées par le Festival d'Angoulême.

Marjane Satrapi est une autrice franco-iranienne, créatrice du fameux roman graphique *Persépolis*, publié en France entre 2000 y 2003 (entre 2002 y 2004 en Espagne) et adapté au cinéma en 2007. Elle est également l'autrice des oeuvres *Poulet aux prunes, Broderies, Les Monstres n'aiment pas la lune, Le soupir,* entre autres.

Posy Simmonds est une journaliste, autrice de romans et de BD et illustratrice, de nationalité britannique. Plusieurs de ses œuvres sont connues du grand public, comme *Gemma Bovery* et *Tamara Drewe*. Elle a été distinguée par plusieurs prix dans différents pays, par exemple en Espagne avec le prix Haxtur.

Siendo autora, ¿has tenido entrevistas o reflexiones enfocadas al hecho de ser mujer cisexual[6] en lugar de hablar de tu trabajo?

Tuve suerte, de todas mis entrevistas solo una o dos contenían preguntas tipo «bueno, hay que decir que lo que haces es muy femenino», lo que me dio mucha risa ya que por otra parte, en las críticas, casi siempre está escrito que dibujo mal. Eso sí, a lo mejor tiene que ver con mi género: aunque pueda entender que no guste mi estilo, que a mí personalmente me conviene perfectamente, estoy convencida de que si fuera un chico no me dirían tan a menudo que mi dibujo sea más «bonito».

En España hay un montón de autoras que abordan todos los estilos y temas posibles; ahora bien, se critican siempre las mismas publicaciones: el *girly*. ¿Qué opinas de este fenómeno en la edición francesa? ¿Presiona a las mujeres para que se dirijan hacia este tipo de identidad visual, criticándoles al mismo tiempo por ser fútiles?

Sí, totalmente: hubo muchos casos de plagio de autoras consideradas *girly*, y a veces cuando se expresaba la dibujante, explicaba que se lo habían pedido de manera explícita. Eso es lo que esperan de las autoras, pero después se permiten criticarles. Pénélope Bagieu[7] es un ejemplo muy relevante: tras

As-tu eu, en tant qu'autrice, des interviews / remarques centrées sur le fait que tu sois une femme cis[6] avant de parler de ton travail?

J'ai eu de la chance, sur toutes mes interviews, seulement une ou deux contenaient des questions «alors c'est quand même très féminin ce que vous faites», ce qui m›a bien fait rigoler parce que le reste du temps, dans les critiques, il est quasi tout le temps écrit que je dessine mal. D›ailleurs je pense que ça, ça a peut-être un lien avec mon genre: autant je peux comprendre qu'on n'apprécie pas mon style de dessin, qui me va personnellement très bien, autant je suis persuadée que si j'étais un garçon, on me demanderait bien moins souvent d'avoir un dessin plus «joli».

En Espagne, il y a un paquet d'autrices qui abordent tous les styles graphiques et les thèmes possibles, or on critique toujours le *girly*. Qu'est-ce que tu penses de ce phénomène dans l'édition en France? Est-ce qu'on met la pression aux femmes pour se diriger vers ce genre d'identité visuelle, tout en les critiquant pour leur futilité?

Oui, complètement: il y a eu plein de cas de «plagiats» d'autrices dites *girly* et quand parfois la dessinatrice s'exprimait elle expliquait que c'est ce qu'on lui avait explicitement demandé. C'est ce qu'on attend des autrices, et ensuite on se permet de taper sur elle. Pénélope Bagieu[7] en est un très bon exem-

[6] Una persona cisexual tiene su identidad de género de acuerdo con el sexo que le ha sido atribuido al nacer. Se opone a las identidades transexuales, intersexuales… El cisexismo ignora deliberadamente estas identidades no-binarias y hace de la transexualidad una patología.

[7] Pénélope Bagieu es una autora francesa que se hizo famosa en los últimos años gracias a su blog, publicado después en cómic. Tiene la reputación de

[6] Una persona cisexual tiene su identidad de género de acuerdo con el sexo que le ha sido atribuido al nacer. Se opone a las identidades transexuales, intersexuales… El cisexismo ignora deliberadamente estas identidades no-binarias y hace de la transexualidad una patología.

[7] Pénélope Bagieu est une autrice française qui est devenue célèbre au cours des dernières années grâce à son blog, publié sur papier par la suite. Elle a la ré-

II. Objectif : Dévaloriser Les Femmes.
En tant que dominants, les hommes imposent les valeurs qu'ils veulent et les définissent comme masculines.
Est-ce que c'est dans notre NATURE?
MAIS POURQUOI LES FEMMES DOIVENT-ELLE ÊTRE FÉMININE?
NOPE.
LES VALEURS "FÉMININES" RÉSULTENT DES PLACES OÙ ON ESSAYE DE CASER LES FEMMES:
Bon alors ton truc ça va être de t'occuper des enfants et de la maison!!
Beauté+
MINCIR
Guide de la femme épouse
Ce truc sexiste comme merde essayant de nous conditionner!
↳ MATERNELLES et PEU AMBITIEUSES
↳ COQUETTES
↳ CONCILIANTES etc.
Trop fo.
UN EXEMPLE QUI LE MONTRE BIEN: le désir féminin:
CE QUI EST SÛR C'EST QU'ON TROUVE TRÈS TÔT UN REJET DE LA SEXUALITÉ FÉMININE.
Pas au Paléolithique (groupe nomade: il faut éviter la consanguinité)
Mais au Néolithique (sédentarisation = propriété = se reproduire "entre soi") ↳ IMPORTANCE DE LA VIRGINITÉ
ON CROIT QUE LA SEXUALITÉ FÉMINE EST DÉBORDANTE
et donc forcément liée au diable!
Les femmes n'ont pas ou très peu de désir sexuel

Objetivo: desvalorizar a las mujeres. Las características «femeninas» despreciadas no son naturales sino adquiridas por la educación y los medios de comunicación.

Objectif: dévaloriser les femmes. Les caractéristiques «féminines» ne sont pas naturelles mais acquises par l'éducation et les médias.

Il faut aussi montrer ces perso chouettes dans des environnements qui ne les rabaissent pas
CONTRE-EXEMPLE
FRIENDS
les 3 filles sont SUPER intéressantes !
FÉMININES + AMBITIEUSES, DRÔLES...
MAIS
TOUTE LA SÉRIE EST PONCTUÉE DE BLAGUES SEXISTES (HOMOPHOBE, GROSSOPHOBE, RACISTES...) QUI LES RIDICULISENT
• IL EST AUSSI IMPORTANT DE DÉGENRER CES QUALITÉS !
↳ par exemple avec des perso féminins "virils" → mais aussi avec des perso masculins "féminins"
EXEMPLE
Xander, dans Buffy the Vampire Slayer
(et pas forcément sexualisées)
(sans être idéalisé)
fait preuve d'empathie
s'adresse
prend soin du groupe
intérêt amoureux
Conclusion :
ON A BESOIN DES VALEURS FÉMININES
IL FAUT DONC ARRÊTER DE LES RABAISSER
(SURTOUT QU'ON SAIT QUE C'EST POUR RABAISSER LES FEMMES)
ALORS QU'ON EST TROP COOL !
LA FORCE PHYSIQUE N'EST PAS LA SEULE BONNE QUALITÉ POSSIBLE
WOW, HALLUCINANT ! ON PEUT SE MAQUILLER ET ÊTRE GENTILLE ET ÊTRE AMBITIEUSE ET FORMIDABLE !
(par exemple)
WOW ! ON PEUT ÊTRE UN GARÇON ET PLEURER ET ÊTRE PRUDENT ET ÊTRE HYPER TOP !!!
(par exemple encore)
INCROYABLE !
ON DIRAIT QUE VOUS POUVEZ CRÉER TOUS LES PERSONNAGES QUE VOUS VOULEZ ! QUELLE
JOIE

Apoyada en el ejemplo de la serie Friends, *Mirion pone de realce la importancia de construir personajes con matices, sin distinción de género.*

Dans cette page, Mirion souligne l'importance de construire des personnages complexes sans distinction de genre, prenant comme exemple la série Friends.

haber empezado con un estilo que fue considerado *girly*, en el cual hablaba de zapatos, sí, pero también simplemente de su vida cotidiana y de muchos temas «neutros». Ahora ha publicado un montón de libros —que además se enfocan muchas veces a heroínas y es genial—. Son muy buenos, es en este momento una de las autoras más innovadoras. Y en paralelo, todavía veo mucha gente, incluso del medio del cómic, burlarse de ella y reducirla a «cupcakes & macarons».[8] Eso me mata, representa bien la manera de pensar que hay en este medio.

¿Tienes nuevos proyectos en mente? ¿Y algunos consejos para los futuros autores y autoras?

Pues sí: muchos proyectos de cómic que me cuesta poder empezar, por ejemplo un libro con una amiga para criticar los consejos de seducción tan nocivos que se dan a los adolescentes. También me gustaría mucho volver a la ficción, ¡tengo dos proyectos de historias que querría continuar!

En cuanto a los consejos: dibujar, enseñar lo que hacéis al máximo de gente que podáis y pedir críticas, pasarlo bien y hacer lo que os apetezca. Y sobre todo, no dejar que gane la gente que os insulta gratis, sobre todo a las mujeres: sois vosotras las más fuertes.

ple: après avoir commencé dans un style qu'on a nommé *girly*, où certes elle parlait de chaussures mais aussi tout simplement de sa vie quotidienne et de plein de sujets «neutres», elle a maintenant tout un tas d'albums derrière elle —qui sont d'ailleurs souvent centrés sur des héroïnes et c'est pas mal super, qui sont très bons, c'est une des autrices les plus innovantes du moment—. Mais à côté, je vois toujours plein de gens, notamment du milieu de la BD, se moquer d'elle et la ramener à «cupcakes et macarons». Ça me tue, ça montre bien l'état d'esprit du milieu.

Des idées pour la suite? Des conseils à donner aux futurs auteurs et surtout aux autrices?

Alors oui: plein de projets de BD que j'ai hâte de pouvoir commencer, par exemple un livre avec une amie pour critiquer les conseils de drague très nocifs qu'on donne aux adolescents. J'aimerais beaucoup aussi me remettre à la fiction, j'ai deux projets d'histoire que je voudrais continuer!

Et les conseils: dessiner, montrer ce qu'on fait à un maximum de gens et demander des critiques, s'amuser et faire ce dont on a envie. Et surtout, ne pas laisser gagner les gens nuls qui insultent gratuitement, surtout pour les femmes: vous êtes bien les plus fortes.

abordar temáticas específicamente femeninas, aunque escribió varias novelas gráficas de todo tipo y nunca se quiso meter en la franja *girly*, que es más bien una categoría comercial de los editores. *Les culottées*, el blog de Pénélope Bagieu en el periódico *Le Monde*, destaca cada semana la vida de una mujer que marcó la historia: http://lesculottees.blog.lemonde.fr/

[8] Pasteles muy de moda en París, tópico de la parisina femenina y elegante.

putation d'aborder des thématiques spécifiquement féminines, alors qu'elle a réalisé plusieurs romans graphiques de tout genre et n'a jamais revendiqué l'identité *girly*, qui correspond plutôt à une catégorie commerciale des éditeurs. *Les culottées*, le blog de Pénélope Bagieu publié dans *Le Monde*, raconte chaque semaine la vie d'une femme qui a marqué l'histoire: http://lesculottees.blog.lemonde.fr/

Entrevista

MARTÍN LOPÉZ LAM

Por Mireia Pérez

Desde que Gerardo Vilches y Octavio Beares (editores de estos *Cuadernos de Cómic*) realizaran a Martín López Lam la extensa entrevista que aparece en el número 3 han transcurrido casi dos años en los que Martín ha dibujado tres nuevas historias y ha continuado difundiendo sus gustos de forma internacional a través del sello Ediciones Valientes, viajando de festival en festival. Actualmente Martín se encuentra realizando una estancia en la Real Academia de España en Roma, así que hablamos brevemente con él a través de Internet sobre sus últimos trabajos —*Balada* (Ediciones Valientes), *Sirio* (Fulgencio Pimentel) y *Gialla* (Ediciones Valientes)— con el ánimo de prolongar el diálogo y ahondar un poco más en su lenguaje y en su forma de trabajar.

Foto: Alberto Díaz y Ana González.

Creo que entre la pintura y la edición existe una especie de traslado natural. Tu trabajo como artista y como editor encajaría en esa transición. Pero hablemos primero de los dos libros y después ya haremos las pajas mentales consecuentes. *Sirio* es como una aventura veraniega. Leyéndolo tuve la sensación de estar de vacaciones. Una aventura de verano muy misteriosa, eso sí. ¿Era tu intención evocar este tipo de sensaciones más que la de contar una historia?

Sí, quiero decir que el guión de *Sirio* se resume en dos líneas. Toda la anécdota que hay en él cabe en una frase (que es la sinopsis), pero el ejercicio que planteo en *Sirio* no es la anécdota ni la consecuencia de hechos sino, como has dicho, ese evocar sensaciones y espacios. Estructuralmente, representar un tiempo cero dentro del propio cómic.

Hay muchas viñetas «sensoriales» que remiten al clima, a las pausas, a sonidos de ambiente y a momentos de intimidad. Es uno de los recursos que utilizas además de la despersonalización de los protagonistas. Creo que eso enfatiza el efecto de trasladarse al lugar y al momento. ¿Podrías contarme un poco cómo has trabajado, desde esa pequeña sinopsis que mencionas?

Es un proceso bastante orgánico, voy avanzando por partes y dejando que esos mismos espacios me lleven a acentuar más un momento que otro. El *storyboard*, por decirlo de alguna forma, era la sinopsis del libro, dentro de ahí quise darme la suficiente libertad como para dibujar y narrar sobre la marcha. Pero quizá sirva mejor explicar cómo nació el cómic porque, en sí, todo parte de tres o cuatro imágenes que tenía en la cabeza y había dibujado de forma independiente. La primera, con la que empieza el cómic, que es una parodia de «El origen del mundo» de Coubert. Otra, que es una mujer en una piscina, una nube y una manada de perros que husmean en la basura. Estas cuatro imágenes fueron el detonante de todo. Luego les di forma con algunas inquietudes que me sobrevola-

Cubierta de Sirio *(Fulgencio Pimentel, 2016).*

ban, como la película *Picnic en Hanging Rock* de Peter Weir.

Deduzco que esas imágenes surgieron de manera espontánea y después quisiste darles forma como un rompecabezas.

Sí, así es. Por lo general mis trabajos parten de una imagen / idea y desde ahí se empieza a ramificar todo, hacia adelante, hacia atrás o como reflejos de esa idea.

Y, ¿no llega un momento en el que te entra el pánico y te preguntas «en qué jardín me acabo de meter»? ¿Utilizas anclajes o puntos decididos que te ayudan a compactar la narración?

Sí, hay anclajes que me dicen de dónde a dónde voy y en qué frecuencia vibrar, de alguna forma. Cuando empecé el cómic ya sabía cómo iba a terminar, qué iba a suceder,

Una imagen correspondiente a Sirio.

Gialla *(Ediciones Valientes, 2016).*

lo poco que sucede, y qué tipo de sensación quería que se metiera en el lector. Luego, su desarrollo te genera variantes y contrapuntos, pero en sí me había propuesto ciertas normas con las que quería jugar. Pasa un poco como con la improvisación sonora, el *free jazz* y todo eso. No están haciendo sonar cosas por hacerlas sonar sino que dentro de ese aparente caos se siguen ciertas pautas de trabajo.

Como lo que hacen directores de cine como Sorrentino o Jim Jarmush. Para que este tipo de narraciones funcionen tienen que existir unos parámetros coherentes con la propia obra. En este caso creo que la estética es uno de ellos. También ayuda el hecho de que la atmósfera sea la misma en prácticamente cada escena. Que únicamente tengamos dos colores en juego (¡ahora hablaremos también de tu paso al color!), etc…

Pasemos a *Gialla* si te parece. Este proyecto lo has llevado a cabo en Roma, íntegramente.

Sí, es parte de lo que estoy trabajando dentro de la beca de residencia en la Academia de España en Roma. Lo hice entre octubre y diciembre del año pasado, con el material que iba recolectando mientras caminaba por la ciudad.

Al principio dice que es un cómic sobre un futuro cómic. ¿Es literal?

Porque son apuntes, no es un cómic al uso. No hay un desarrollo ni un guión mínimo como *Sirio*. Pero tampoco es un cuaderno de viaje (odio los cuadernos de viaje).

Creo que más que un cuaderno has ido desarrollando ideas que te ha sugerido la ciudad. Aparecen pequeñas piezas hilva-

nadas que pueden servir para futuros proyectos.

Claro, como reciclo muchas imágenes ya hechas para otros cómics, *Gialla* en realidad es el material en bruto de un futuro cómic.

En la entrevista con Gerardo y Octavio en la que se hablaba de *Parte de todo esto* se comentaba que hasta ese momento tus cómics eran siempre en blanco y negro. Yo conozco desde hace tiempo tu interés por el color, en la obra gráfica que vienes produciendo desde la escuela y en base a las técnicas que utilizas el color siempre ha sido una herramienta importante. *Balada*, si no me equivoco, sería esa primera aproximación al color. En *Sirio* has usado el bitono pero en *Gialla* ¡te has tirado a la piscina! ¿Qué ha pasado en los dos últimos años en el desarrollo de tu forma de trabajar y qué papel juega aquí el color?

En realidad es una cuestión de presupuesto. *Balada* y *Sirio* sí fueron concebidos para editarlos en color, pero con *Gialla* ocurrió que tenía el presupuesto necesario para aprovechar las tintas y probar. ¡Lo que no quiere decir que desde ahora todo sea color y diversión! Soy muy malo con el color... En la facultad fui muy mal pintor pero con el grabado me fue bien. Por la síntesis, supongo. El color lo uso como elemento, no como algo real... aunque me gusta cómo se ven las cosas con los neones. Molaría un sol de neón.

El interior de Gialla.

Dibujo de Martín realizado después de esta entrevista.

Pues a mí me gusta mucho cómo lo utilizas para construir y no para colorear, como una herramienta más del dibujo que, a mi parecer, convierte tus trabajos en algo que está por encima de la obra pictórica. Pero esas ya son las pajas mentales que te comentaba antes.

Última pregunta, y para hilar un poco con la anterior entrevista. ¿Qué autores o referencias has descubierto recientemente que hayan podido abrirte la cabeza en un sentido creativo?

Uhm… Siento que los últimos meses no he visto tanto cine como me gustaría, así que me estoy perdiendo un poco con los referentes que ya tenía. Aunque el trabajo de Pedro Franz ha sido fundamental para mí tanto en *Sirio* como en *Gialla*, no tienen nada que ver con lo del brasileño. También en *Sirio* hay mucho de Andrea Bruno y toda la escuela de cómic de Bologna, vinculada a Canicola, y, por otra parte, rayarme con el trabajo de Abraham Díaz (que me parece el mejor dibujante que hay hoy en el globo) o redescubrir a Gary Panter.

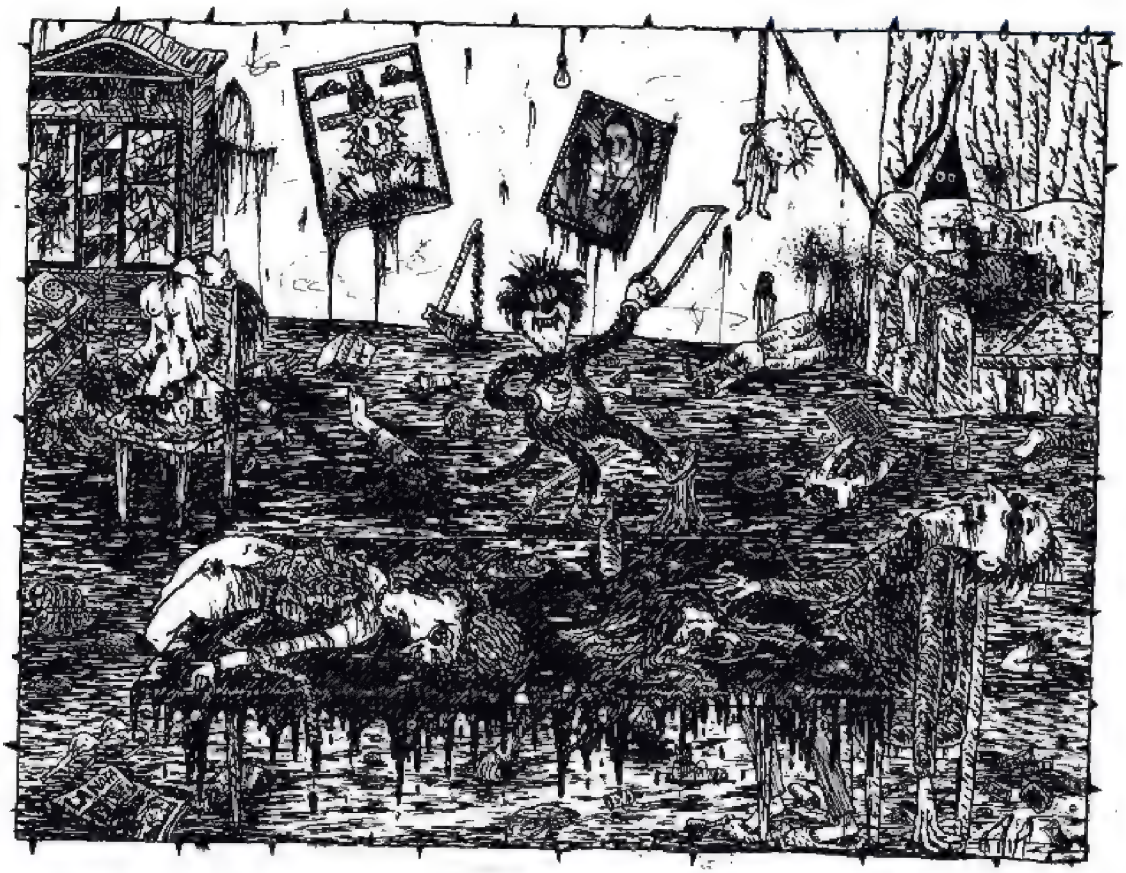
Tengo que hacerte una pregunta más para que me sirva para enlazarla con la entrevista que te haremos en *CuCo* dentro de otros dos años: ¿En qué andas ahora? ¿Qué planes tienes?

Los planes de futuro son: 1. Terminar el cómic que estoy haciendo en Roma. 2. Buscar trabajo en verano. El segundo punto aún lo puedo retrasar al invierno o al otoño.

Igual en verano te puedes ir a trabajar al chiringuito de la urbanización donde transcurre *Sirio*. Pero igual no tienes la suerte de María y no sales nunca.

¡Es una opción!

Página web de Martín:
http://cargocollective.com/martinlopez/



Dibujo de Abraham Díaz (extraído de la web de su autor).

CuCoCrítica

Sandman: Obertura

Neil Gaiman, J.H. Williams III y Cameron Stewart

ECC, 2014-2016

Cuando Neil Gaiman llegó en 1987 a DC Comics de la mano de Alan Moore, lo hizo continuando la senda abierta por el autor de *Miracleman*, a quien de hecho había sucedido al frente de aquella cabecera: la reinterpretación de los géneros clásicos a través de una sensibilidad más oscura, más cínica y más *británica* en el tratamiento de los temas. Muy pronto, en 1988, Gaiman aceptaría la propuesta de la editora Karen Berger y uniría fuerzas con Sam Kieth para alumbrar su creación más exitosa: *The Sandman*. Surgía bajo la apariencia de una puesta al día de ciertos personajes y conceptos de las viejas series de relatos de terror de DC Comics, pero enseguida quedó claro que *The Sandman* era el juguete de Gaiman, donde iba a volcar todas sus obsesiones e intereses. Se trata de una serie que —en este caso creo que podemos usar el tópico— *marcó una época*. Terror gótico, personajes con una actitud contemporánea, referencias a la cultura viva de su momento y a la tradición por igual… Pocas series como esta supieron entender el cambio de década y los intereses de una nueva adolescencia más descreída, a la que la rabia punk ya decía menos que los temas de Depeche Mode o The Cure, y que muy pronto empezaría a jugar a *Vampiro: La Mascarada*. Góticos y siniestros se acercaban así a una serie de una editorial de la que, seguramente, nunca habrían comprado un tebeo. Gaiman, de poderosa influencia literaria, con una habilidad incuestionable para escribir frases epatantes, sentencias que escribir en tu carpeta de clase —y no lo digo como crítica negativa— convirtió *The Sandman* en una serie perfecta para leer en esa época de la vida en la que piensas que eres diferente a todos los demás y nadie te comprende.

Por supuesto, sería injusto limitar el juicio sobre el trabajo de Gaiman a subrayar su ojo comercial. De hecho, cuando *The Sandman* comenzó, nadie podía imaginarse su éxito; tampoco el propio Gaiman. Además, su estética contemporánea estaba sustentada en sólidos cimientos culturales. Lo interesante de la serie siempre fue el contraste entre lo rabiosamente nuevo y lo atávico. Entre las ficciones posmodernas y las narraciones clásicas, las que nos hemos contado siempre. Gaiman, de amplia biblioteca, conoce en profundidad las

estructuras narrativas, los motivos recurrentes y los símbolos que siempre van a conectar con la humanidad. Sabe hablar al subconsciente al tiempo que hace guiños a lo más efímero y transitorio. *The Sandman* trata de muchas cosas, pero una de sus claves es precisamente la creación de historias. No es la única, por supuesto. Por ejemplo, fue probablemente la primera ocasión en la que se naturalizaba la presencia de personajes homosexuales sin estereotipos ni tópicos negativos en el cómic *mainstream*, y sus personajes femeninos siempre fueron interesantes.

La saga de *The Sandman*, narrada con la colaboración de una atractiva plantilla de dibujantes —algunos de los más denostados por el *fandom* eran mucho mejores de lo que este pensaba—, quedó como un cómic clave de los años noventa, y sus contadas revisitaciones por parte de Gaiman —que se aseguró de que las explotaciones de su universo no tocaran a los personajes principales— no aportaron nada sustancial. Así que cabe preguntarse, casi veinte años después del final: ¿tiene sentido esta serie limitada que se propone como precuela de la serie original? Comercialmente, parece que sí: la miniserie, dentro de los estándares actuales, no ha vendido mal.[1] Para Gaiman, cuyas incursiones en el cómic tras *The Sandman* han ido de lo intrascendente a lo mediocre, ha sido, aparentemente, un intento de volver a ser relevante en el medio en el que empezó a gestarse su fama. ¿Lo ha conseguido?

Veamos. Pese al relativo éxito comercial, la serie ha sido recibida con cierta apatía y desinterés por parte de la crítica. A buen seguro, la disparatada periodicidad ha contribuido a ello. Lo cual evidencia hasta qué punto carece de sentido publicar esta historia como una serie de seis números, más allá de las razones nostálgicas. Un libro con la historia completa habría tenido más sentido en el mercado actual, sin duda alguna, pero si se trataba de replicar la sensación que producía esperar mes tras mes para leer el *The Sandman* original, lo mínimo era, al menos, mantener un ritmo mensual. Nada impedía esperar a que los autores hubieran concluido la realización del último número para comenzar la publicación de la miniserie con esa cadencia.

Otra cuestión obviamente esencial es la elección del dibujante. *A priori*, yo defendí la participación de J. H. Williams III, dibujante de la interesante *Promethea* de Alan Moore, y por tanto alguien acostumbrado a trabajar con guiones complicados y prolijos y a mezclar ambientes urbanos con elementos mágicos y mitológicos. Sin embargo, el resultado es decepcionante. Más concretamente: abruma. Williams, que acomete la tarea con evidente entusiasmo y deseo de impactar, trabaja en composiciones de página barrocas y elaboradísimas, pero casi nunca con utilidad narrativa, y con un sentido estético discutible. Cuando casi cada página es un artefacto que busca la sorpresa del lector, al final, por supuesto, nada sorprende. Más bien aburre la sucesión de composiciones farragosas, y se agradecen las pocas páginas en las que la plantilla de viñetas es funcional y permite un respiro. Sí hay que reconocerle una habilidad especial para variar de estilo e imitar el de otros. El coloreado in-

[1] El primer número alcanzó el top 7 en el listado de Diamond, con algo más de 93 000 ejemplares vendidos, tras lo cual la miniserie fue perdiendo compradores, hasta que el sexto y último número solo alcanzó el top 18, con unos 48 000 ejemplares vendidos. Fuente: http://www.comichron.com/monthlycomicssales.html

I would prefer to travel alone.
As would I, obviously, but there is no point to either of us pretending the other is not here.
We are on the same journey.
Yes. We are.
Given the task before us, there is only one place we can go.
HE IS COMING. MORPHEUS THE DREAM LORD HE COMES
DOES HE KNOW MY FISHSKIN? CAN HE KNOW? HE MUST KNOW IT HAS A... BEGIN YES
HOW DO YOU THINK HE WILL HAVE A GIFT FOR HIS?
I'M AFRAID HE WILL GIVE HIS CAT
WHAT CAT?
THERE IS A CAT WITH HIM! I WASN'T EXPECTING THAT. MY TOUFFLE TRUMPLING
YOU I EXPECT COME TO NOW YOU GO IN THE THREAD OF THEIR LIVES
I ONLY SPIN FROM THE THREAD YOU GIVE ME. MY FOUR BUCKET AND I DIDN'T SEE ANY CAT IN THE THREAD. WHAT IS NEW, WHAT IS CATS
Ladies. I greet you. Well met.
YOU SEEK KNOWLEDGE, MORPHEUS. YOU MUST BARE AN A GIFT
PRETTY SURE
I THANK you, ladies, but I DO NOT NEED to barter FOR knowledge.
YOU MUST FIND OUT WHO DREAM IS HERE ACROSS THE MISTINESS OF TIME AND SPACE
I already know that.

formático de Dave Stewart responde a los gustos actuales, y en ese sentido no es peor que el de un cómic de superhéroes medio, pero basta con extender sobre una mesa las seis portadas para verse inundado de una miríada de colores chillones con brillos y degradados aplicados sin control. Solo en algunos casos, por ejemplo en las secuencias en las que aparece el padre de Sueño en el número 4, su trabajo funciona muy bien, por apartarse de los colores *realistas* y abrazar las tonalidades planas del *pop art*.

Es interesante reflexionar sobre los motivos para que en esta precuela, que pretende recuperar el espíritu original, se opte por un dibujo detalladísimo y *sofisticado*, lleno de artificios y efectos. Porque, en realidad, la serie original era bastante sobria y contenida. Y me parece que esto se debe a que se está intentando responder más bien al concepto de la serie que tenemos en nuestro recuerdo, al halo de exquisitez que los años transcurridos han generado a su alrededor.

En las cuestiones argumentales hay una evidente intención de tocar la misma canción. Y utilizo este símil sobre todo porque, cuando leí el primer número, la sensación que tuve fue la de estar ante un viejo rockero que, años después de disolver su banda, vuelve a salir de gira con una nueva formación más joven, pero para tocar los mismos temas de siempre. Que es, en el fondo, lo que quieren sus fans: reverdecer laureles, recuperar sensaciones, alimentar la

nostalgia. Gaiman sabe lo que tiene que tocar para hacernos cosquillas en los estómagos: en la primera página ya aparece una construcción sintáctica, «Quorian soñaba», que dispara mecanismos en nuestras memorias, como los acordes de un *riff* mítico. El Corintio es aterrador, Marvin es el entrañable golferas descarado, Lucien es el sirviente fiel. Por supuesto, ya en este primer número aparecen Destino y Muerte. Las páginas desplegables del final del episodio abundan en la aparatosidad del artefacto, y nos permiten vislumbrar diferentes versiones de Morpheus, que supone la única novedad en un cuadernillo que sabe a ya leído desde el principio.

A partir de ese primer número, que deja claro que no van a caber las sorpresas y que Gaiman no ha vuelto a su criatura para deconstruirla, ni mucho menos, el guionista británico embarca a Sueño en un viaje a través del universo, donde visita toda clase de mundos, y se asocia con nuevos compañeros de viaje. De inmediato nos damos cuenta de que si Gaiman vuelve a su personaje fetiche es para contar cuestiones *relevantes* sobre él. Dicho de otro modo: *Sandman: Obertura* tiene por objetivo principal responder a algunas de las incógnitas que la serie original dejó sin resolver. Responde así de un modo dócil, complaciente, al ansia fan por *rellenar huecos*, por no quedarse sin saber absolutamente nada de las ficciones a las que se dedica toda la atención. Pienso que es un error. Y me sorprende, porque de Gaiman esperaba que fuera consciente de que el poder de lo no narrado es inmenso, y nada que él pueda decirnos sobre determinadas cuestiones que quedaron en la sombra podrá superar lo que nuestra imaginación ha elaborado con el paso de los años. Esta obsesión explicativa, paradigmática de la ficción revisionista dirigida a antiguos fans de entre treinta y cuarenta años, que ha afectado tanto a *Star Wars* como a *Watchmen*, dirige esta precuela que, al menos, ha sido ideada por el creador original. De modo que podemos estar seguros de que lo que les sucede a los personajes es lo que Gaiman quiere que suceda. No es consuelo, claro; ninguno de los enigmas revelados tiene la suficiente fuerza como para justificar el misterio que los ha envuelto todo este tiempo, y que más allá de eso tenían un sentido narrativo claro en la serie original. Lo cierto es que ni la historia del primer Corintio, ni de Alianora —el viejo amor de Morpheus que aparecía fugazmente en *Un juego de ti*—[2] ni las explicaciones que se dan a propósito de la ancestral enemistad entre Sueño y Deseo —que, a la postre, era la clave de la serie original— aportan nada significativo más allá de la satisfacción de la curiosidad del fan. Al contrario: la resolución resta poder evocador.

Estas historias están imbricadas en una única trama lineal y demasiado simple, en la que todo avanza mediante un desfile de personajes que a través de exposiciones y parlamentos —nunca de la acción— van ofreciendo a Morpheus la información que necesita para resolver el problema que enfrenta, justo antes de ser encerrado, tal y como aparece en el primer número de *The Sandman* fechado en enero de 1989.

Como decía, pienso que la irrelevancia de *Sandman: Obertura* tiene que ver con su anacronismo: no solo por el formato de *comic book*, sino también y sobre todo porque el mercado y el público han cambiado muchísimo, y esta serie permanece anclada en los primeros no-

[2] Gaiman, N. *et alii. Un juego de ti*. Barcelona, Norma Editorial, 2004.

venta, más allá del lavado de cara estético. En aquella época, el lector de cómic *mainstream* no tenía muchas más series a las que acudir si quería leer historias con ciertas referencias culturales, personajes *reales* y temas *profundos*. Apareció en el momento justo y no es exagerado decir que la industria necesitaba *The Sandman* para abrir esa vía, que había anticipado el trabajo de Moore o de Grant Morrison, pero que Gaiman supo ampliar. Cumplió una función esencial. Pero hoy la publicación de esta serie llega a un panorama en el que hay mucho donde escoger, y donde sus *hijos*, confesos o no, campan a sus anchas. El lector de 2013 no *necesitaba* una serie que solo puede entenderse como celebración y ofrenda complaciente a los fans.

Con esto quiero decir también que debemos ser justos: incluso aunque Gaiman, Williams y Stewart hubieran firmado una de las mejores historias de *The Sandman*, el contexto actual habría minimizado su impacto. Lo que a los dieciocho años y en los años noventa parecía sofisticado, complejo y adulto, ahora expone sus costuras y parece pedante o artificioso. Y, sin embargo, aun así, si vuelvo a la serie original todavía veo una chispa, un ingenio en los diálogos, unas gotas de realismo sucio contrastando con el mito y un sentido del humor que aquí se han perdido, a favor de una supuesta majestuosidad que nunca he podido creerme lo más mínimo. *Sandman: Obertura* no quiere hablar a los adultos que somos hoy, pero tampoco consigue llegar a los adolescentes que fuimos. Da la sensación de que Gaiman nunca llega a ser capaz del todo de volver al mundo que creó, quizá porque también él ha cambiado. Y, al final, en esa indefinición está su gran fracaso.

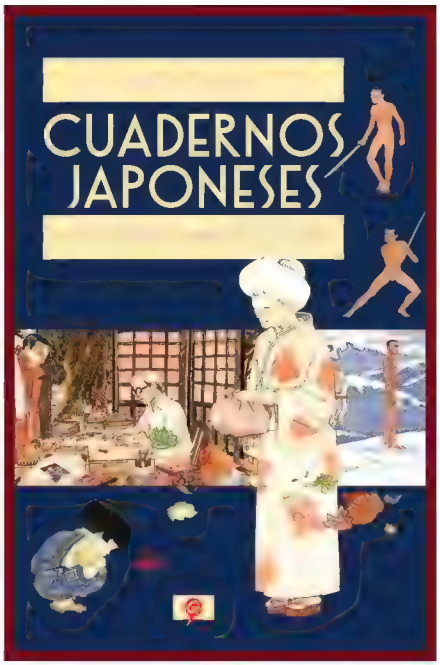
Gerardo Vilches

Gerardo Vilches (Madrid, 1980) es licenciado en Historia, profesor y crítico de cómics. Es uno de los responsables de Entrecomics *y mantiene su blog personal,* The Watcher and the Tower, *desde 2007. Colabora en la revista* Rockdelux. *Participa en la organización de GRAF y coordina diversas actividades relacionadas con el cómic. Ha contribuido con sus textos en* Panorama. La novela gráfica española hoy *(Astiberri, 2013),* Radiografía de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen *(Modernito Books, 2013) e* Hijos del átomo *(Alpha Decay, 2015). Es autor de* Breve historia del cómic *(Nowtilus, 2014) y* El guión de cómic *(Diminuta Editorial, 2016). Codirige* CuCo, Cuadernos de cómic *junto a Octavio Beares.*

Cuadernos japoneses

Igort

Salamandra Graphic, 2016



En la novela gráfica siempre ha habido una especial querencia por lo biográfico. Aunque ese acercamiento es compartido también por la novela, por la que no necesita epítetos, en el caso de la literatura siempre se ha tendido o bien hacia el ensayo o bien hacia el dietarismo, más que hacia la ficción, para que el autor hable de sí mismo. En cierto modo, la novela gráfica ha encontrado su propio campo de acción en la ficción biográfica. Eso no excluye para que, aquellos más apegados hacia otras tradiciones artísticas, encuentren más cómodo acudir al relato de vida desde el ensayo ya no por aquello que tiene de indirecto, de menos revelador o introvertido, sino por su utilidad para revelar el mundo más que a uno mismo.

Igort es un extraño híbrido entre dos mundos. Por un lado, es arrebatadoramente pictórico, siempre pensando en términos de imagen que de hecho plasma en sus propios dibujos; por otro lado, es irremediablemente literario, como si cada dibujo pasara primero por el filtro de un espíritu anciano que no dice nada si no sirve para retratar una verdad oculta. Esa contradicción es necesaria para retratar un país con tantos matices como Japón, pero también la vida de un hombre que siente que fue japonés en otra vida, que encontró el extrañamiento y la comprensión más profunda en un país al otro lado del mundo donde nació.

Cuadernos japoneses, que no deja de ser una selección de momentos de todo aquello que ha transcurrido en su vida como habitante del mundo Japón —en su archipiélago, pero también su cultura o forma de vida—, recorre la esencia de lo japonés con la excusa de resumir su propio tránsito por la isla. Algo lógico, dado su espíritu anciano. Entre reflexiones sobre la industria del manga y como se adaptó a ella, encontramos breves intersticios sobre pintores, *mangakas* y escritores, bellas estampas de lucidez colocadas como por accidente, en las que intenta encontrar algún paralelismo, algún rasgo común, con aquello que intenta transmitirnos sobre el alma del auténtico Japón. Algo que solo consigue evocar de forma indirecta, tal vez porque no exista algo así como «el alma del auténtico Japón», sino infinidad de archipiélagos llamados Japón. Incluso cuando eso no deja de ser el culmen de la contradicción misma.

Contradicción que abraza el propio Japón, hábitat de la tradición apareándose con la cultura pop más vanguardista, como lo hace también el propio libro de Igort. ¿Es un cómic que no tiene viñetas o es un diario que habla más con imágenes que con palabras? No podemos saberlo. Es una singularidad, una extrañeza, algo que siempre va más allá de lo permitido. A veces demasiado. Pero incluso si alguna vez puede perder el hilo, hacerse un poco farragoso, lo solventa por lo cautivador de sus elementos: las referencias, la narrativa, el uso del color.

Esto no es el trabajo de un *otaku*. Aquí no existe obsesión superficial que va más allá de su cultura popular o sus cuatro lugares comunes impuestos por el pensamiento poscolonial, aunque sí sea la visión de Japón filtrada desde el yo de Igort. El yo no de un *otaku*, sino de un japonés de espíritu. Ese es el espíritu de contradicción de *Cuadernos japoneses*, el mismo que comparte con el hecho mismo de estar vivos.

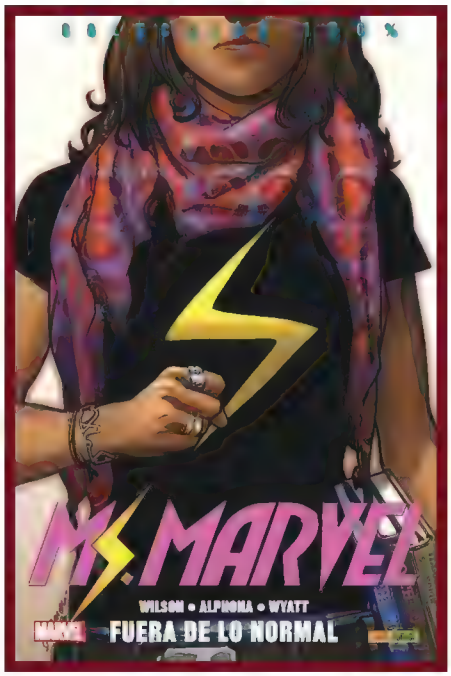
Álvaro Arbonés

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide*). Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.*

Ms. Marvel

G. W. Wilson *Et Alii*

Panini, 2015-2016



Cada determinado tiempo, Marvel (o DC, que para el caso es lo mismo) necesita reinventarse para atajar en cierta forma la sangría de lectores que los otros medios, más atractivos para los lectores más jóvenes, le hacen al cómic (televisión, videojuegos, internet). Esa permanente revisión de su imaginario ha provocado decenas de «reinicios» de su universo y de versiones alternativas de sus personajes, en la frenética lucha por adaptarse a los tiempos que corren y no quedarse atrás. Si hace un tiempo era el turno de *El Motorista fantasma*, reconvertido para la ocasión en El piloto fantasma, hoy nos ocupa el caso de *Ms. Marvel*.

Si el nuevo Motorista Fantasma era un chico latino de un barrio marginal, este cómic nos presenta a Kamala Khan, una adolescente musulmana de origen paquistaní y afincada en Nueva Jersey. Tiene unos padres bastante conservadores (aunque no le hacen llevar el tradicional *hiyab*) y le ocurre lo que a cualquier adolescente. En uno de los enfrentamientos con sus padres para asistir a una fiesta, Kamala se escapa de casa y, a la vuelta, es sorprendida por una extraña niebla que le concede un deseo: ser la superheroína Ms. Marvel. A partir de entonces, Kamala descubre que su cuerpo tiene poderes metamórficos y tendrá que empezar a controlarlos, así como aprender a convivir con ellos como adolescente.

Más interesante que el hecho de tener que enfrentarse a los malos de turno, lo interesante del cómic es que Kamala es una adolescente insertada en pleno contexto post-11S: una *post-millenial* que domina Internet, que escribe *fanfictions*, que debe soportar a su familia, pero que, como todos los adolescentes, debe encontrar su identidad: empieza imitando a su ídolo Carol Danvers para terminar con su propio uniforme y codeándose con veteranos como Lobezno.

La nueva andadura de *Ms. Marvel* resulta fresca y original. Nos encontramos con un cómic de superhéroes que se alinea en la tradición de las obras de Lee y Kirby, pero con agradable toque moderno y feminista. Marvel continúa en su línea de incluir minorías étnicas en sus cómics, y precisamente la jugada de usar a una adolescente musulmana fue discutida por los sectores más conservadores, pero finalmente se ha revelado como todo un éxito. Además de las buenas ventas que han acompañado la obra, es candidata a varios Eisner, Hugo

Ughh--
SOMETHING IS WRONG. IT'S NOT JUST ME. IT'S THE MIST.
IT DOESN'T SMELL LIKE AIR. IT DOESN'T EVEN HAVE A SMELL, REALLY, BUT IF IT DID, IT WOULD SMELL LIKE--

y Harvey. El secreto hay que encontrarlo en el buen hacer de la guionista Gwendolyn Willow Wilson, joven escritora que, además de ejercer de periodista en sus veintitantos desde Egipto, tiene en su haber una novela (*Alif el invisible*) y varias series, como las que se publicaron en Vertigo, *Air* y *Cairo*. Su *Ms. Marvel* es una relectura contemporánea de la esencia de Spiderman: un adolescente que se está abriendo paso al mundo adulto, buscando su propia identidad, asistiendo en este camino a varios ritos de paso cifrados en este caso en lo que exige el género de superhéroes. Kamala se nos antoja muy cercana: no consigue dominar del todo sus poderes metamórficos y los resultados son manos o pies enormes, que simbolizan su crecimiento (de la misma manera que Marjane Satrapi recordaba en *Persépolis* cómo fue su periodo de crecimiento físico en la adolescencia); sus planes salen mal, llega tarde a sus citas, tiene que escuchar los sermones (literales) del *imam* de la mezquita… Y todo ello, combinando el origen musulmán de la protagonista, que se ve de esta forma normalizado y visibilizado. Aunque más allá de este factor definitorio, Wilson no busca, al menos en la primera serie, explorar más este rasgo de la protagonista. Sería muy interesante, en este sentido, dar un paso más y provocar algunas reflexiones interesantes. Por ejemplo, ¿y si el hermano de Kamala, Aamir, que resulta ser un musulmán fervoroso, se alistara al Daesh? Ahí encontraríamos un tema del que una guionista inteligente como Wilson podría sacar mucha punta.

En segundo lugar, cabe destacar el trabajo visual de los dos dibujantes que realizan este tomo. Por una parte, Adrian Alphona (*Runaways*), que, con un estilo con dejes manga, le da un aire fresco y excitante. Más adelante, Jacob Wyatt, totalmente diferente, con un lápiz más suelto pero que en algunas ocasiones me recuerda a Jaime Hernandez (*Locas*), cumple también con su propósito de aunar acción y tono humorístico. En el segundo tomo, además, se ocupa de tres números Takeshi Miyazawa, que hace un excelente ejercicio de trasvase de estética manga a los cánones estilísticos y narrativos del cómic americano. A los tres los secunda el

color de Ian Herring, que utiliza siempre una paleta de colores vivos, que no estridentes: simplemente buscando la luz para un tebeo que, sobre todo, es diversión y optimismo.

Ms. Marvel es una gran victoria para el cómic actual, a pesar de que su andadura como cabecera independiente haya quedado truncada por el mega *crossover Secret War*s que envolvió todo el universo Marvel a finales de 2015. Sin estridencias ni polémicas: consigue lo que un cómic de superhéroes debería ofrecer, es decir, enganchar con una propuesta divertida, fresca y con mucho potencial. De la misma manera que otros títulos como los recientes *Batgirl* de Cameron Stewart o el *Gotham Academy* de Becky Cloonan y Brenden Fletcher, *Ms. Marvel* demuestra que hay espacio en el cómic de superhéroes para una sensibilidad diferente, que sea integradora y que acoja a nuevas generaciones (llamadas Y y Z, y que corresponden a los nacidos en los albores del s. XXI) de lectores, y sobre todo, lectoras, en un mundillo que tradicionalmente ha tenido poca consideración hacia estas.

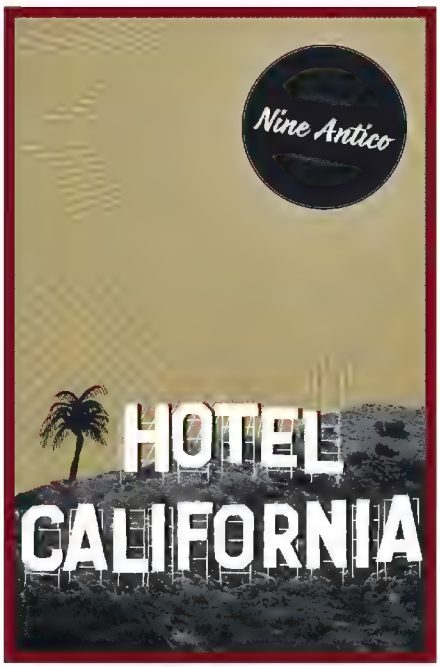
Josep Oliver

Josep Oliver (1979) es licenciado en Filología Hispánica y actualmente termina un Máster en Lengua y Literatura Modernas. Es divulgador de cómic en diversos medios, entre ellos el periódico Última Hora. *Trabaja como profesor de Lengua y Literatura en secundaria. También es el cocreador y guionista del cómic* El joven Lovecraft.

Hotel California

Nine Antico

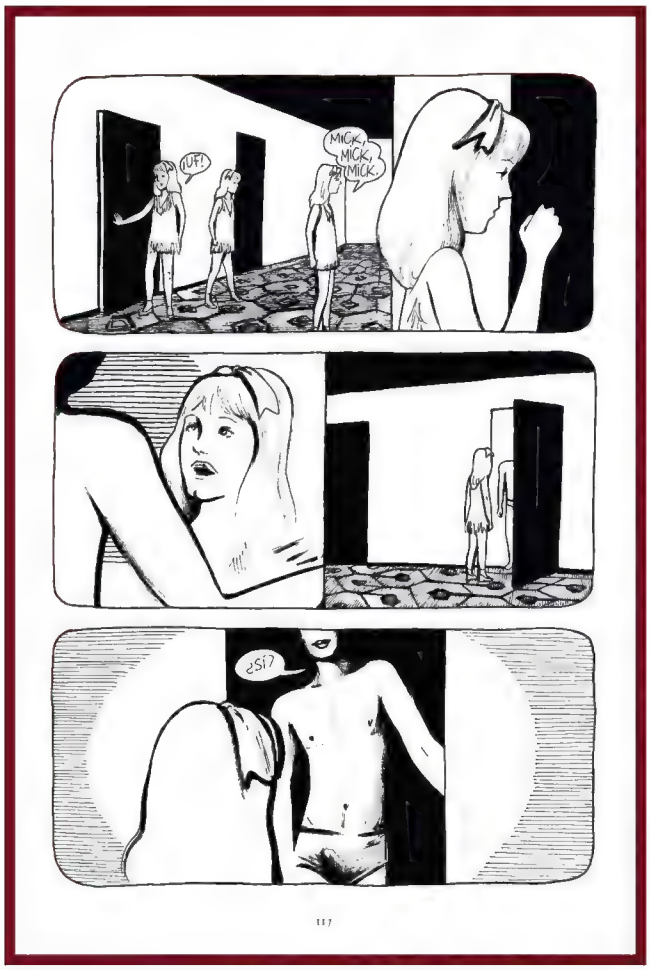
Sapristi, 2016



Parece ser que el filósofo Arthur Schopenhauer (1788-1860), fervoroso melómano, dijo que «en la música todos los sentimientos vuelven a su estado puro y el mundo no es sino música hecha realidad». Sea cierta o no la autoría de la frase, me gusta la cita, su significado. Entender la música como algo más que una suave —o abrupta— conjunción de notas y timbres y configurarla como una fuerza motriz de la realidad humana es parte de nuestra propia trascendencia, como especie dominante en este plantea en tanto que somos criaturas inteligentes. Y por tanto, emocionales.

Nine Antico debutó en el cómic con un fanzine de expresivo nombre, *Rock this way*, y ha colaborado en revistas de títulos tan inequívocos como *Minimum Rock'n'Roll* o *Discobabel*. En su trayectoria, en fin, lo musical viene de serie, adherido a un ADN creativo. Su carrera como autora de novelas gráficas se inicia con *Le Goût du Paradis* (Ego Comme X, 2008), logra notoriedad con *Coney Island Baby* (L'Association, 2010, recuerdos desde el título a Lou Reed) y *Girls Don't Cry* (Glénat, 2010, otro guiño musical, a The Cure), y ha proseguido con *Tonight* (Glénat, 2012) y *I love Alice* (Les Requins Marteaux, 2012), para cerrar su carrera de momento con la novela gráfica que nos ocupa. El primero y *Girls don't cry* han gozado de traducción al castellano (Ponent Mon y EDT, respectivamente). Sirva este ortodoxo repaso bibliográfico de Nine Antico para reclamar más: más Antico en la lengua de Quevedo. De momento podemos disfrutar de *Hotel California,* su obra más reciente.

Volvemos al guiño rockero en un título (The Eagles en este caso) para un cómic que es netamente musical. Un acercamiento al mundo lateral pero capaz de mover montañas de las *groupies*, esas chicas dispuestas a todo para poder contar a sus nietos que le han practicado una gayola a Jim Morrison. Hace unos años la banda brasileña Cansei de Ser Sexy —por cierto, mayoritariamente formada por mujeres— cantaban «Music is my hot sex», un buen título alternativo para un cómic que finalmente trata de música, pasión, y mujeres en tránsito —adolescentes, en fin—. Porque la música, sobre todo la música rock, es evidentemente un asunto cálido, sexual. Hay algo efectivamente *sex* y *hot*, que a los locos por el rock siempre nos ha gustado, en la música del diablo. *Hotel California* es una historia de márgenes difusos



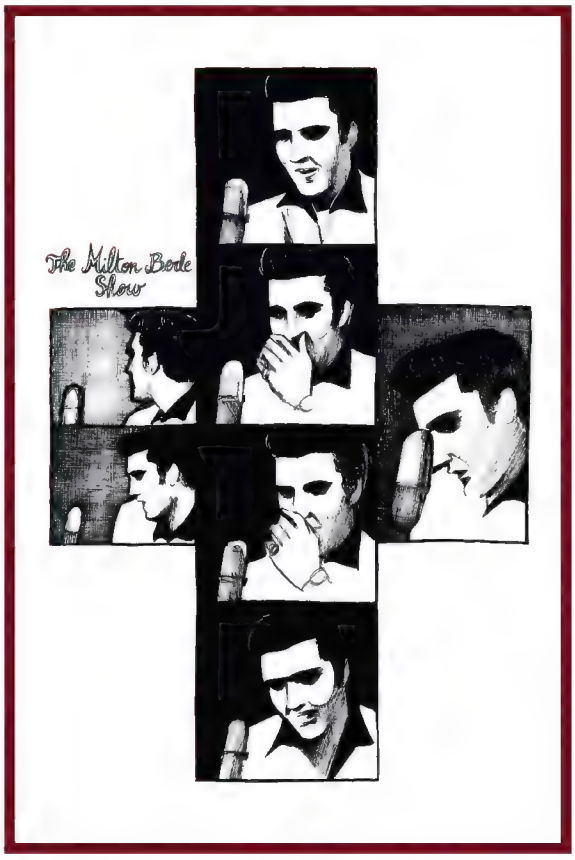
y narrativa poco concreta, como un fluido de secuencias y anécdotas (nada anecdóticas, por otro lado, cuando los coprotagonistas son Jim Morrison, Phil Spector o John Lennon) que unifican la identidad personal y hasta feminista de una joven enamorada de la música, con las cualidades del rock como apuesta por una forma de vida. Curiosamente «Ricitos», la protagonista de la novela gráfica, mantiene un férreo control de los límites éticos que no quiere franquear —y de los que desea quebrantar, también—. Quiere que respeten su virginidad pero no le importa dar y recibir otros placeres de las estrellas del rock, ejemplo sutil del «nosotras decidimos» aplicado a la vida en general y a la libertad sexual en particular.

El apodo de la chica es interesante: «Ricitos» es una mujer rubia de cabello lacio, pero una de las primeras escenas del cómic nos revela que cuando la lluvia lo moja, se le riza, lo cual hace que sus colegas empiecen a llamarla así. El agua, como la música, la transforma. Si yo tuviera que asociar el rock a un estado de la materia sería el líquido. Un líquido que empapa la realidad, que nos rodea con calidez e imprime carácter a nuestras vidas. Otra escena importante sucede en el segundo capítulo en una playa. Surf, y olas nocturnas. En ese capítulo, tras bañarse de noche, le preguntan si no le da miedo hacerlo así, temerariamente a oscuras, a lo que «Ricitos» responde «Un poco, pero no me alejo mucho, me quedo en la orilla». «No se sabe lo que hay en el fondo», es la respuesta sensata. Entonces la chica pregunta: «¿De qué?». Metáfora de la propia protagonista de *Hotel California:* una mujer que se zambulle no solo en mares nocturnos, sino también en el mundo líquido del rock, los excesos, la adoración mitómana y la posibilidad de solidificar todo ello a través de la carne y el deseo. En ambas apuestas hay algo de aventura, o al menos de descontrol. Hay un pacto entre un cantante y una *groupie*, sellado con sexo. En la comunicación ambas partes saldrán fortalecidas y sin duda ese anhelo mutuo forma parte del todo que es el *rock and roll way of life.*

Ese modo de vida queda relatado perfectamente en el libro, pero Antico va más allá. Lo que nos está mostrando es un retrato de la mujer en los años cincuenta y sobre todo sesenta del pasado siglo. Parte de la era Elvis Presley para instalar a una joven «en el lugar indicado

en el momento adecuado», como relata la propia Antico en la contraportada del tomo. Un momento de profundos cambios sociales, donde el papel de la mujer en el mundo (y más el de la mujer joven) se recompone a ritmo de pop, comunas californianas que expanden por el mundo ideologías liberales y la ubicación de conceptos como el amor y el deseo en un nuevo plano, ajeno a corsés pacatos. Es el escenario en el que muchas mujeres, muy jóvenes en muchos casos, decidieron cambiar los patrones sociales e identitarios que las sociedades occidentales tenían reservados a ellas. En parte lo lograron gracias a esa capacidad de bucear los fondos oscuros, desconocidos, de las aguas de la música rock, compartiendo líquidos y humores con sus estrellas, a las que ellas con sus actos conscientes y liberados fortalecían en ese papel rutilante, y al tiempo se fortalecían a sí mismas como mujeres proactivas y sexuales. Los sesenta fue un tiempo en que la igualdad de sexos era, aún, una meta lejana, y la cultura *hippie* y rock posiblemente de las primeras que comenzó a romper esas barreras. Con inocencia, quizá de un modo desenfocado e irreal (porque al final acostarte con el cantante-estrella varón puede no ser el camino más lógico para la igualdad) pero, en su momento, vital para una nueva cultura.

Este doble discurso, feminista universal y sobre el tránsito a la madurez particular, lo articula Antico en un cómic donde la planificación es exquisita. No solo en las elipsis narrativas o en la composición de los capítulos, sino también en la delicada diagramación de la página. Una que responde a un programa global: toda la novela gráfica se articula en páginas dominadas por tres filas de vértices suavemente redondeados —como en lo líquido, en este cómic no abundan las aristas—, en cuyo interior juega la autora con divisiones de viñetas. Esto se rompe ocasionalmente en páginas-viñeta, generalmente a modo de cierre de capítulo o bien para resaltar una escena concreta, que congela así en un momento y espacio determinados, como esa aparición fugaz de John Lennon que remata el capítulo dedicado… a los Stones. Este esquema más o menos inflexible se demuestra fluido y natural, estético pero nunca tramposo, a lo cual ayuda además un prólogo que va por libre, con planificaciones más caprichosas o esteticistas y sobre todo con un par de páginas notables: las que presentan las actuaciones de Elvis «the pelvis» en «The Milton Berle Show» y en el «Steve Allen show». Las famosas actuaciones del obsceno y coital cimbreo son dibujadas por Antico en un grupo de viñetas que describen una cruz en la página. El prólogo revela como «Ricitos» estaba ahí, delante del televisor. Al final del



prólogo la niña / mujer se retira a su cuarto, y fantasea recostada, ante dos pósteres, uno del propio Elvis, otro de un Sagrado Corazón de Jesús. Nine Antico propone una identificación del cantante con una pulsión elevada, y describe sin acentos la personalidad bondadosa y pura de su protagonista. Pureza, que no mojigatería, como el grueso de esta novela gráfica nos va a revelar.

Todo es eficaz y notable en *Hotel California*: hay escenas oníricas —vuelo en alfombra mágica incluido— contadas con pulso prosaico, y momentos cotidianos que no se desprenden del halo del sueño —como, sin ir más lejos, la escena de la playa arriba señalada—, hay un Pepito Grillo con forma de muñeca Barbie, y riqueza de detalles nada ociosos como el remarcado pijote que luce Mick Jagger en su entrepierna, un sexo nada disimulado dentro del pantalón. Y hay diálogos concisos *in media res*, y silencios maravillosos con miradas explícitas. Lo que es capaz de narrar el dibujo de Antico sin apoyos textuales, en este sentido, nos dice mucho de su calidad como ilustradora. Ese dibujo exquisito, con un aire a boceto circunstancial pero que resulta exacto y ajustado, es tan poético y sensual como algunos delirios de la escuela francesa de las vanguardias sesenteras: hay ecos de Moebius y sobre todo de Guy Peellaert y del italiano Guido Crepax. También por otro lado la mirada sensitiva y *naive* de Marjane Satrapi o la selva naturalista de Powerpaola se sienten cercanas, y… ¿Pero qué estoy haciendo? ¿He comenzado hablando de estados puros, de liquidez y del pene de Mick Jagger y vamos a acabar recitando influencias de vademécum?

Sería una insensatez.

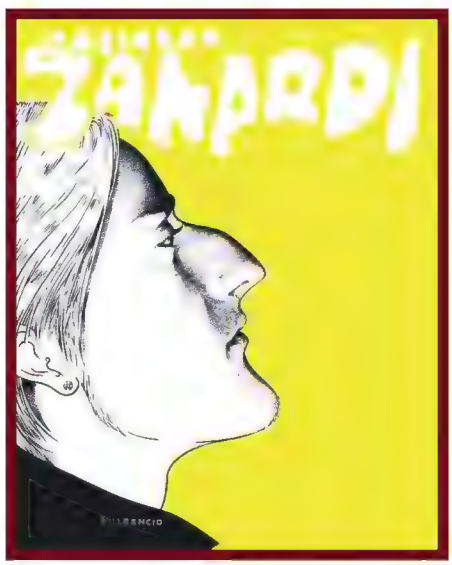
Octavio Beares

Octavio Beares comenzó a hacerse oír en la red con un nick, *tan tonto como otros muchos, pero por el que aún guarda cariño. A los pocos años decide olvidarse de ese Señor Punch y firma con su nombre real. Así, se le ha podido leer en sus dos identidades por diversos proyectos, autogestionados o de terceros. Su blog personal (en activo desde 2005) es* El Octavio Pasajero, *su blog sobre tebeos,* Serie de Viñetas. *Mantiene otro más sobre* The Sandman *al que promete dar continuidad, algún día de estos. Y además se ha prodigado por medios varios, de la revista* online Viñeta en Palabras *a la web cultural* Culturamas, *pasando por* Rockdelux *o el diario* Faro de Vigo, *donde hace una sección más o menos periódica sobre historieta desde 2009. Ha comisariado un par de exposiciones sobre historieta. Le gusta la música alternativa y el* post hardcore, *aunque sabe que ya no tiene edad.*

Zanardi

Andrea Pazienza

Fulgencio Pimentel, 2015



La publicación en España de *Zanardi* (Fulgencio Pimentel, 2015) sirve para saldar una serie de cuentas pendientes a distintos niveles. La primera, y más evidente, recuperar a un autor tan importante como poco conocido en España. A pesar de la cercanía (no solo geográfica), lo cierto es que, mayoritariamente, del cómic de nuestra vecina Italia conocemos acaso fogonazos. Poco, muy poco, más allá de los destellos de grandes nombres como Manara, Pratt, Matotti, Giardino, Magnus, Liberatore, la llegada relativamente reciente del tebeo popular de Bonelli o los cinco minutos de fama de Gipi.

Mientras tanto, Andrea Pazienza (San Benedetto, 1956 - Montepulciano, 1988), quien fuera coetáneo y amigo de Liberatore y Roberto Benigni, profesor en la Universidad Libre de Alcatraz de Darío Fo y maestro e influencia definitoria de Gipi, era poco más que un vago recuerdo para lectores de la revista *El Víbora*, donde publicó de manera dispersa, ilustró alguna portada y protagonizó una de aquellas *Historias Completas*. Para al menos una persona, Andrea Pazienza también era sinónimo de añoranza. Mucho antes de que Fulgencio Pimentel fuese siquiera una idea, César Sánchez, creador y responsable último de la editorial, siempre habló de Pazienza como de un genial amigo ausente más que como de un autor admirado.

Lejos de ser un *fumettista* de culto en su país, Andrea Pazienza da nombre a plazas y calles en Roma y Nápoles. En su honor se han erigido bibliotecas, escuelas y hasta una guardería, y está presente en canciones, películas e incluso *best sellers* como *Tres metros sobre el cielo*, de Federicco Moccia. Ahora, con la publicación de *Zanardi*, primero de los dos volúmenes que recopilará toda la obra de Andrea Pazienza en castellano, se salda una deuda con la memoria de un autor apasionante pero, sobre todo, se brinda la oportunidad de acercarnos a un creador fascinante.

Pazienza, bello, joven y maldito, nos muestra en su obra una Italia que nunca conocimos y una Europa que ya no existe. A lo largo de las páginas de *Zanardi* desfilan jóvenes díscolos de unos años ochenta que fueron tan convulsos en Italia como lo fueron en España. Una época de cambio de paradigma social en la que las ansias de libertad y cambio convivieron

81

con una violencia cotidiana que afectaba a casi cualquier ámbito del día a día. Violencia en la calle y en las casas, en las manifestaciones y en las escuelas, pero también la violencia del terrorismo o del «Monstruo de Florencia», el asesino en serie que aterrorizó la Toscana durante más de dos décadas.

Pazienza convierte en protagonistas de sus historias a un grupo de chavales hedonistas y arrabaleros entre los que destaca Massimo Zanardi, de nariz afilada y moral ligera. Una pandilla endurecida por la calle y carente de principios morales, sumergida en un *no future* que sus integrantes abrazan pertinentemente anestesiados con fiesta, sexo y heroína. El propio autor, en un ataque no disimulado de divismo, se convierte en un personaje tan admirado como odiado, consciente de estar engrandeciendo un poco más su propia leyenda.

Zanardi es una obra que respira libertad. El autor se preocupa bien poco por mantener una linealidad narrativa, abrazando una enriquecedora anarquía. A Andrea Pazienza le importa transmitir el vértigo de quien se precipita al vacío con una flemática sonrisa en los labios. Jugando a lo imprevisible, modula a su antojo el detalle o concisión de su trazo, que oscila entre lo tosco y el coqueteo con la línea clara. El resultado, casi siempre, es un arsenal de imágenes y secuencias de gran magnetismo a las que es fácil ubicar cronológicamente, pero que rezuman frescura y vitalidad más de tres décadas después.

Al italiano, *enfant terrible* voluntario o tal vez a su pesar, qué más da, le interesaba alterar el ánimo del lector a través del golpe seco en la boca del estómago. Su mundo y su obra no entienden de caricias ni sutilezas o, en todo caso, son sutiles en una minuciosa crueldad, en un salvajismo liberado y liberador. Hay latente en las páginas de este volumen un miedo palpable a la mediocridad, un claro temor a la indiferencia. Es por eso que hay un sentido de la justicia y, a la vez, una rendida complicidad con Andrea Pazienza en la manera en que está editado *Zanardi*. El voluminoso formato, que agranda la sordidez y el lirismo guarro de sus páginas y la portada en distintos colores chillones, con el perfil de Massimo Zanardi con el mentón alzado, desafiando al infinito, son digno legado de un artista que, por encima de todo, odiaba pasar desapercibido.

Alex Serrano

Alex Serrano (Valencia, 1976) es periodista de profesión. Comenzó a escribir sobre cómics en publicaciones como Slumberland *o* Kabuki. *Ha traducido y ayudado a editar tebeos de todo tipo. Participó en los libros colectivos* Del tebeo al manga. Una historia de los cómics *y escribe habitualmente sobre cómic y cómic y música popular en* Revista Don, DT, ElHype, FHM *o* Rockdelux, *además de en su blog,* Culpable y Perdedor.

Gummy Girl

Isa Ibaibarriaga

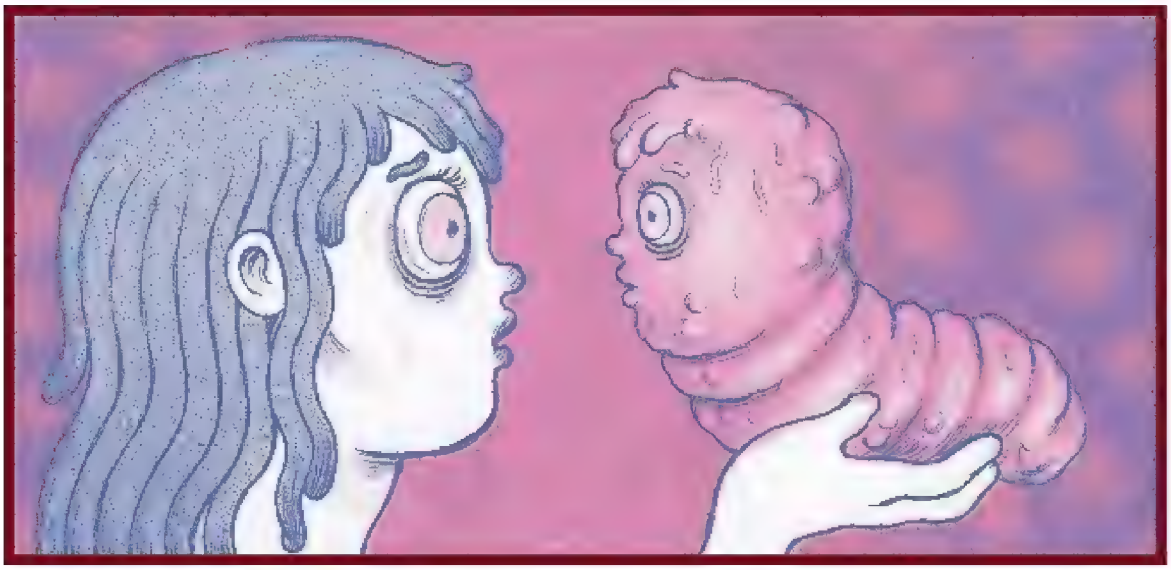
GP, Ediciones 2016

Mañana mentirás a tu propia juventud
A tu gran juventud luciérnaga
Los ecos solos harán moldes de todos los lugares que existieron
Y en la infinita vegetación transparente
Te pasearás con la celeridad
Que se pide a las bestias de los bosques
Acaso te desgranes entre mis despojos

La Muerte Rosa, André Breton.[1]

La piel desaparece. En el videoclip de *Wide Open*, los Chemical Brothers y Beck muestran a una mujer bailando al son de la música mientras su cuerpo se agujerea. Por decenas: las piernas, los brazos o la cara quedan transformados. Se teje una red. Los huecos sustituyen a la piel. La bailarina se agita. El efecto visual resulta agradable o repulsivo, en función de cómo se mire. Recuerda a esas imágenes que Google asimila a la palabra «dermatopatofobia» (o miedo a las enfermedades de la piel), muchas modificadas con Photoshop, algunas de enfermedades reales, en todos los casos reflejan deformidades en la dermis. Vacíos. Hileras de orificios que provocan aprensión pero que, al mismo tiempo, atraen por su continuidad. Todo por una razón: el miedo. Miedo a la transformación física. A la infección. A la enfermedad. O a la mutilación. El espectador siente una profunda empatía ante lo que ve. Se identifica y observa a su propio cuerpo modificado. Desmembrado y desagradable. Lo físico se torna en psicológico en lo que se conoce como «horror corporal». Una manifestación que gusta, que llena salas de cine, y que parte de la premisa de que lo mejor y lo peor procede del propio cuerpo humano y de sus obsesiones. Se suele relacionar con la idea estética de lo siniestro, que tan bien definió Freud, como algo ambivalente y por eso mismo terrible: el cuerpo es capaz de producirnos

[1] Breton, A. *Clair de terre*. Éditions Gallimard, 1966, pp. 106-108. Traducción libre. La poesía de Breton es rica en dobles sentidos que pueden apreciarse en la fuente original en francés.



placer, pero también de hacer que experimentemos el dolor. Y en cómic tenemos una multitud de ejemplos de autores que explotan esta idea, muchos de ellos procedentes del manga: Suehiro Maruo, Junji Ito, Kazuo Umezu o Hideshi Hino. Influencias reconocidas para la creación de *Gummy Girl*.

Isa Ibaibarriaga (1990) es una joven aragonesa que ha conseguido despertar con su primer trabajo mucha atención de la crítica. Ha aparecido reseñada en los locales *El Periódico de Aragón* y *Heraldo de Aragón,* y en medios nacionales como las noticias de *RTVE* sobre cómic, con un artículo a cargo de Jesús Jiménez. También numerosos blogs sobre historieta se han hecho eco del lanzamiento del libro, donde la autora narra la vida de una estereotípica marginada al más puro estilo de *high school* norteamericana. Un relato como el de Holden Caulfield en *El guardián entre el centeno* de Salinger. De ansiedad y contradicciones adolescentes. Una *bildungsroman* o novela de iniciación, que retrata el paso de la niñez a la edad adulta. Pero en rosa. En ochenta páginas. Y en gore.

Se lee rápido y con avidez. Con ganas de llegar al final y con una narrativa que aprovecha perfectamente la tricromía entre blanco, negro y rosa palo. El color de los chicles de Boomer separa la realidad de un plano paralelo que podemos asociar a la ficción. Pero poco a poco el rosa va cobrando protagonismo hasta el desenlace, ayudado por un estilo de dibujo poco realista que se certifica ya en las ilustraciones que la autora había realizado para diversos proyectos anteriores. Destacan las ilustraciones que gozaron de un espacio en la librería *El Armadillo Ilustrado* de Zaragoza, para la exposición *Cartoon soul.*

Todos estos elementos nos llevan a una única conclusión: la perversión. Perversión de un relato literario iniciático contextualizado en un instituto de enseñanza. Perversión del color de *Barbie*, vinculado socialmente desde el siglo XIX a una concepción de lo femenino donde se daban cita la candidez y la ternura. Perversión que se ha atrevido a publicar la aragonesa GP Ediciones y detrás de la que se encuentra la Asociación Thermozero Cómics. Un breve

relato de terror bien construido. Como un clip o una escena cinematográfica de un joven David Cronenberg. Como la danza de la actriz en *Wide Open* bajo las palabras de André Breton: *Sonríe bailarina alrededor del único lustro que no caerá / Torno del tiempo / Subiré los corazones de los hombres / Para una suprema lapidación.* Horror en rosa al servicio de los lectores.

Julio Andrés Gracia Lana

Está licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Zaragoza, y especializado en arte contemporáneo por un máster de las Universidades Complutense y Autónoma de Madrid. Realiza el doctorado sobre edición de cómic en España gracias a una beca del Gobierno de Aragón y del Fondo Social Europeo, organiza eventos culturales, asiste a congresos y da clases (a veces, de cómic) en la Universidad de Zaragoza. Forma parte de la Asociación Aragonesa y de la Española de Críticos de Arte, y escribe en aacadigital.com.

¡García! 1 y 2

Santiago García y Luis Bustos

Astiberri, 2015-2016

Es posible que el Capitán América sea uno de los personajes peor entendidos de la historia del cómic, al menos en lo que respecta a la percepción que tienen de él quienes no han leído sus tebeos. Por mucho que lleve mallas estampadas en barras y estrellas, el Capitán América no simboliza su país ni lo que representa. Simboliza lo que su país debería ser y representar. O al menos así lo entendió su cocreador, Jack Kirby, en el especial que se publicó del personaje con motivo del duocentésimo aniversario de la Revolución americana. En él, y con la ayuda de un *boddhisatva* (benditos años setenta), Steve Rogers se embarcaba en un viaje astral que le llevaría a intimar con diversas e irreconciliables facetas de su país. Conocería a algunas de sus supuestas glorias, como por ejemplo, a Benjamin Franklin, pero su periplo le llevaría también a compartir el sufrimiento de los mineros atrapados por el derrumbe de una mina en el condado de Harlan o a presenciar la masacre de la tribu de Gerónimo.

El Capitán América no representa lo que EE.UU. es, sino lo que no es. Lo que pudo ser. Él representa a los ciudadanos negros que Jefferson tachó expresamente de la expresión «todos los hombres son creados iguales» con la que se abre la Declaración de Independencia. Y él representa también a todos esos mineros que se declararon en huelga a principios de los setenta para mejorar su seguridad laboral, sin importar que el gobierno los calificase de «anarquistas». Quien conoce bien al Capitán América sabe, sin duda, que es más probable verle luchando contra su gobierno que actuando como su brazo ejecutor. Tal vez por todas estas razones, el Capitán América es uno de los superhéroes más difíciles de escribir: no es tanto un personaje como una idea, y además, una idea fácil de confundir con valores patrióticos que no tienen por qué ser universales.

El objetivo de todo este preámbulo es el siguiente: convencerles a ustedes, queridos lectores, de que *¡García!* es uno de los mejores tebeos que se han hecho sobre el Capitán América; ya que su gran logro es, precisamente, el haber conseguido separar la inocencia ideológica de su protagonista, de cualquier tipo de simbolismo patriótico. Porque García es la versión española del supersoldado americano. Creado por Franco, ¿por quién si no? En principio, la premisa es terreno abonado para la parodia. Pero nada más lejos de la realidad, porque

al hacer que García resucite en el periodo actual enfrentándole al mismo choque cultural al que se enfrentó Steve Rogers al despertar en los años sesenta, *¡García!* abraza un tono mucho más humano y poético de lo que su apariencia caricaturesca podría hacernos esperar.

Por supuesto que la sátira política tiene cabida en este tebeo. De hecho, es el título más abiertamente político de entre los últimos publicados por Santiago García. Aunque no le faltaba una cierta retranca en este sentido a *Beowulf* y a *Las meninas* (alusiones veladas a la crisis, relaciones de poder sospechosamente reconocibles), en *¡García!* la referencia a la actualidad política es directa y evidente. Un dirigente político de izquierdas, antisistema para más señas, es acusado de raptar y asesinar a la candidata conservadora, una lideresa muy conocida en la capital del reino. García, recién despertado de su largo sueño para aparecer en una pesadilla llamada democracia, se ve forzado a intervenir en una situación política que desconoce y poco a poco comienza a darse cuenta de que las cosas no son lo que parecen, y que en realidad, nunca lo han sido.

Aquí todo el mundo miente: la izquierda, la derecha, los padres, los mentores… Y ante la decepción que produce el descubrimiento de que todo lo que te hacía funcionar es una farsa, dos personajes inocentes, García y la joven periodista Antonia, empiezan a cuestionarse todos sus valores y los de la realidad que les rodea, encontrando aliados en los lugares más extraños. De hecho, será un sosías de nuestro querido Federico Jiménez Losantos (o al menos uno de esos antiguos comunistas que ahora se dedican a lo mismo que él) quien pondrá a los héroes tras la pista adecuada. En un mundo de mentiras, ¿qué mejor ayuda que la del mentiroso? La del bufón que sabe que todo el mundo miente pero, al contrario que él, nadie es capaz de admitirlo.

A pesar de todo esto, sería injusto valorar *¡García!* por lo que nos cuenta sobre el Capitán América, por precioso que esto sea. Y no, porque *¡García!* no funciona solo a un nivel metarreferencial, pues lo que hace es utilizar a su personaje central para contarnos cosas de nuestro país. Tenemos aquí a lo más de lo más de entre los operativos de las fuerzas de seguridad y represión fascistas, alguien que no ha podido vivir las transformadoras décadas de los sesenta y los setenta, alguien que se hubiera liado a disparos en la sala El Sol al ver a Almodóvar cantando con una bolsa de El Corte Inglés por taparrabos. Pues bien, resulta que es alguien así, precisamente él, quien al final se da cuenta de las mentiras sobre las que edificamos nuestras creencias en este país y en la democracia.

Este hecho irónico, que se convierte en el *leitmotiv* central de *¡García!*, es lo que hace que su personaje principal alcance momentos verdaderamente poéticos porque cuando menciona la palabra «España» está limpio de intereses políticos o económicos. «Esta no es la España que conociste», le dice Antonia poco antes del desenlace de la aventura. «No, pero es España», le contesta García. «Y yo soy español. Esta es mi casa». Esta afirmación que, considerando el pasado del personaje, podría ser considerada una declaración sarcástica acerca de nuestra actualidad política («Esto sigue siendo España: el hogar ideal para los buenos fascistas como yo»), en realidad solo podemos tomarla de la forma más inocente posible, si tenemos en cuenta la evolución psicológica del personaje y la enorme sensibilidad de que lo dota el perfecto dibujo de Luis Bustos. Porque la España a la que se refiere García nada tiene que ver con ese concepto excluyente que se maneja hoy en día desde el nacionalismo español; al contrario, es la España de todos los españoles, y estos no son más que la gente que vive en este país, independientemente de su forma de pensar o de su procedencia.

Ojalá llegue el día en que podamos escuchar a uno de esos fachas del pasado que quedan sueltos por ahí, hablar en los mismos términos en los que habla García.

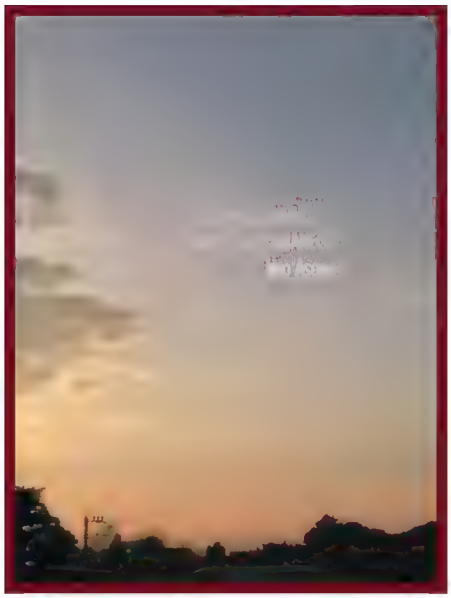
Roberto Bartual

*Después de una breve carrera como actor de cine (*El abuelo, la condesa y Escarlata la traviesa, *Jess Franco, 1994), Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) decidió perseguir la mucho más lucrativa carrera de escritor. Co-autor de* La Casa de Bernarda Alba Zombi *y traductor, actualmente colabora con el colectivo Dátil (*Dramáticas aventuras*) y Julián Almazán como guionista en varios proyectos relacionados con el cómic. Sus relatos pueden encontrarse en las antologías* Ficciones *(Edaf) y* Prospectivas *(Salto de Página). Es editor y redactor de la sección de cómic de la revista digital* Factor Crítico. *Obtuvo el premio extraordinario de doctorado 2010/11 en la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis* Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic, *y su investigación en esta área puede encontrarse en publicaciones como* Studies in Comics, Journal of Scandinavian Comic Art *o* Revista de Arte Goya. *Aunque ha descubierto que para ganarse la vida tiene que dar clases de Literatura Infantil y Ciencias Sociales en la Universidad Europea de Madrid.*

El fin del mundo y antes del amanecer

Inio Asano

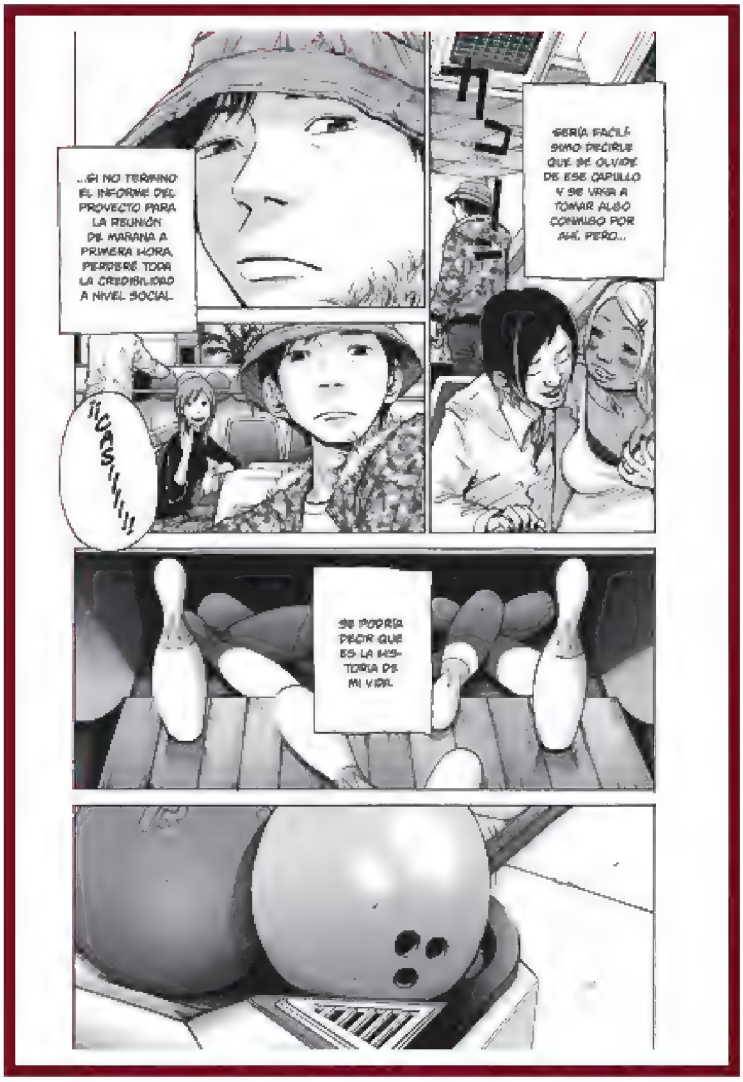
Norma Editorial, 2016



A la hora de abordar un cómic siempre es importante tener en cuenta la distancia que abarcará. No es lo mismo una obra breve que una novela gráfica. Desde el punto de vista del creador, eso no tiene nada que ver con el hecho de cuánto se tardará en hacerla, como las cualidades necesarias para ello; donde en la narrativa breve se requiere ir directo al grano, desarrollar una idea o un sentimiento sin hacer ningún *detour* innecesario, en la narrativa larga lo que ha de primar es la atmósfera, crear un universo rico en reminiscencias en el cual el desarrollo pueda verse atravesado por diferentes formas que añadan matices al conjunto. Es la diferencia entre construir una casa, cuya belleza es menos importante que el hecho mismo de que sea habitable, o construir una catedral, donde si bien no es necesario que todos los espacios guarden un mismo peso específico sí debe estar dedicada a la mayor gloría de un tema superior que trasciende la utilidad misma del edificio.

Inio Asano es un autor de distancias largas. Ya sea en los trece tomos de su *opera magna* —*Buenas noches, Punpun*— o en la más comedida extensión de cualquiera de sus otras obras publicadas en nuestro país, solo uno o dos tomos por cabeza, donde ha demostrado ser un genio incontestable ya no solo del manga, sino del cómic mundial, es en la larga extensión. ¿Cómo hablar entonces de *El fin del mundo y antes del amanecer*, un recopilatorio de historias cortas? Asumiendo que sus relatos se comportan como pequeñas novelas, más que como lo que consideramos canónicamente relato.

Antes del amanecer hace evidente eso. En él todo se juega en el *tempo*, en el desarrollo específico de un ritmo perfectamente marcado, que rompe al final para enfangarse en la conexión de todos los diferentes momentos que ha ido esbozando en una armonía común. Ahí, donde Asano experimenta de forma más abierta, es donde se puede ver ese germen de algo mayor —cada historia, de apenas sí dos páginas, podría ser un capítulo completo que confluyera en un último capítulo doble de un manga de un par de tomos—, sin que por ello sea necesario más desarrollo. No es un relato, sino una novela; no es una casa, sino una catedral en minia-


...SI NO TERMINO EL INFORME DEL PROYECTO PARA LA REUNIÓN DE MAÑANA A PRIMERA HORA, PERDERÉ TODA LA CREDIBILIDAD A NIVEL SOCIAL.
SERÍA FÁCILÍSIMO DECIRLE QUE SE OLVIDÓ DE ESE CAPULLO Y SE VERÁ A TOMAR ALGO CONMIGO POR AHÍ. PERO...
¡¡¡GRRRRR!!!
SE PODRÍA DECIR QUE ES LA HISTORIA DE MI VIDA.

tura. O en otras palabras, consigue condensar los principios narrativos que le son propios a las historias de largo aliento en un espacio mínimo a través de un uso ejemplar de la elipsis, la evocación y lo sugerido por encima de lo nombrado. Confía en que cada parte será capaz de resonar emocionalmente con las demás, jugando con las mismas herramientas que en sus novelas.

Eso no significa que no juegue también con las reglas propias de la narrativa breve. «*El fin del mundo*» o «*Alfalfa*», además de ser dos excelentes relatos, cumplen perfectamente su función de estampa de un mundo que termina en sí mismo, dando esa sensación cerrada y perfectamente armónica que transmiten los mejores relatos. Donde «*Antes del amanecer*», o en menor medida «*Domingo*», *6:30 de la tarde*, evocan algo más allá de sí mismos, como si hubiera un mundo inexplorado que no ha sido dicho, estos otros no lo hacen. Son, canónicamente hablando, relatos como tal.

Aunque resulte extraño, eso no perjudica a la apreciación de la obra. Sus relatos de larga-breve distancia son suntuosos, mágicos, absolutamente perfectos en su capacidad para hacernos vagar por un mundo que no se agota solo en la representación en miniatura que practican, pero sus relatos de corta distancia logran crear una agradable sensación de paz, de armonía con el mundo, más próxima al de habitar un lugar familiar que hemos podido desentrañar hasta sus últimas consecuencias. Y son los primeros los que permiten la suntuosidad de los segundos. A fin de cuentas, Asano es emocionalmente agotador, por lo cual esas pequeñas píldoras de catarsis en forma de *flashes* narrativos logran, en cierto modo, revitalizar nuestro espíritu antes de emprender la larga marcha hacia su próxima catedral de pequeñas dimensiones.

Asano no escoge entre distancias. Aunque resulta evidente que se siente más cómodo en la larga distancia —algo que demuestra en el epílogo, donde destripa sus sensaciones al res-

pecto de cada obra casi tanto como a sí mismo—, en las cortas distancias también demuestra tener un genio insuperable por nadie. Ni en Japón ni en Occidente. A fin de cuentas, Asano es llamado «la voz de su generación». Apreciación que no irá a menos después de esta pequeña gran obra.

Álvaro Arbonés

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide*). Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.*

El artefacto perverso

Felipe Hernández Cava y Federico del Barrio

ECC, 2015

Desde el arranque de la Transición y hasta bien entrados los años noventa, los cuadernos de *Roberto Alcázar y Pedrín* fueron presentados como el mejor ejemplo de la docilidad ideológica de la cultura popular del primer franquismo. Con los primitivos estudios teóricos acerca de la historia del cómic español (Salvador Vázquez de Parga, Terenci Moix, Juan Antonio Ramírez), cuando la vida de dicho serial, que se había desarrollado de manera paralela a la propia dictadura, ya tocaba a su fin, se levantó la veda y empezaron a lloverle palos por todos lados. Los cargos en su contra —que obviaban su origen y condición— no se debían a las escasas cualidades artísticas y/o narrativas, ni a la incapacidad para adaptarse a las exigencias de un mercado que se transformaba, sino a sus inclinaciones políticas. Efectivamente, Alcázar era un personaje ultraconservador, racista y machista. Es cierto que su actitud, violenta y autoritaria, buscaba mantener el orden establecido y reprender cualquier atisbo de rebeldía, y que colaboraba siempre con los poderosos para favorecer los intereses —en muchas ocasiones particulares— de millonarios, hacendados e industriales. Pero, ¿acaso un tebeo de aventuras para niños, que pretendía sortear la feroz censura de dicha etapa, podía ser de otra manera? Como bien dice Yago García, «estos personajes resultan rancios y franquistas porque no podían permitirse ser otra cosa».[1] Juzgar aquellos tebeos con criterios democráticos era ilógico, era ignorar las circunstancias en las que se dibujaron y publicaron, era desconocer su naturaleza, la de un producto comercial —ni panfletario ni proselitista— destinado a la distracción de una amplísima audiencia.

Con el tiempo, no se puede decir que las historietas de Roberto Alcázar hayan sido reivindicadas como un clásico del cómic, principalmente porque no lo son, pero sí que han encontrado su lugar, el del documento historiográfico. Es innegable, a día de hoy, que los tebeos de Eduardo Vañó son una fuente para el estudio de ese momento histórico, de los abusos

[1] García, Y. «De fachas, viñetas y buitres», en Jotdown (septiembre de 2015). Disponible *online* en http://www.jotdown.es/2015/09/de-fachas-vinetas-y-buitres/

de la industria editorial, del consumo cultural de entonces y de las costumbres de los lectores de la posguerra española. Precisamente su condición de vestigio ha sido la que le ha permitido trascender su misma naturaleza para convertirse en (desfigurada) alegoría de una época. Nadie como él representará, de hecho, ese pasado, incluso para los propios historietistas, que fueron, al fin y al cabo, los primeros que se dieron cuenta de que, transcurridos casi cuarenta años, la conducta de Alcázar y de su discípulo no se podía interpretar al pie de la letra.

Ya en 1980, en el número especial de verano de la revista *El Víbora*, arrancaba «Perfidia moruna», la primera aventura de Roberto el Carca y Zotín, una creación de Antonio Pamies. A medio camino entre Gilbert Shelton y Hergé (cuya influencia es evidente más allá del mechón del joven ayudante), esta mordaz caricatura, lenguaraz y descarada, aunque rememoraba aquellas vetustas viñetas, sacaba poco jugo de ellas. En realidad, en manos de Pamies, uno de los fundadores del histórico *El rrollo enmascarado*, los viejos personajes de Vañó no eran más que una excusa para burlarse de determinados estereotipos contemporáneos, en un país que, entre amenazas y crisis continuas, empezaba a creerse eso de la democracia.

No sucedió lo mismo con las siguientes encarnaciones del «intrépido aventurero español». Las revisiones que se realizaron a mediados de la década siguiente sí tuvieron en cuenta su esencia, independientemente de si se lo tomaban a broma o si les servía de inspiración. Pese a que el panorama nacional del cómic había menguado de manera escandalosa, hubo tímidos intentos por recuperar el mercado de las revistas mensuales, y nuevos sellos editoriales pusieron a la venta sus respectivas cabeceras (de contenido ecléctico y vida escasa, pues la mayoría no superaron la decena y media de entregas). Curiosamente en dos de ellas vinieron a coincidir, mes arriba, mes abajo, un par de historietas que tomaban a Alcázar como referente: *Roberto España y Manolín* y *El artefacto perverso*. En el sexto número de *Viñetas*, de junio de 1994, editada por Glénat, se presentó la primera de ellas, un divertidísimo homenaje-parodia de Miguel Gallardo, coescrito por Ignacio Vidal-Folch. Igual de irrespetuoso que el personaje de Pamies, aunque mucho menos visceral, Roberto España era un funcionario del Estado, que, investigando el integrismo islámico en Marruecos («bajarse al moro», como también había hecho Roberto el Carca, era lo más cercano a visitar el misterioso Oriente), acoge bajo su manto protector a Manolín, estudiante deseoso de dejar de lado los libros. Gallardo, posiblemente uno de los historietistas más dotados para la comedia, saca petróleo de la traslación del castizo héroe franquista a la España moderna de los estertores del *felipismo*. Sus misiones no tuvieron desperdicio, y reflejaron a las mil mara-

villas, entre otras cosas, las carencias de ciertos medios de comunicación y la simplicidad con la que abordaban las noticias.

LA POLICÍA SABÍA QUE SE ESCONDÍA EN LA SASTRERÍA
DATE LA VUELTA
Y DEJA DE TEMBLAR
EL NOVIO CLARO...
¿SURGIRÁS?
¿NO HAS OÍDO ESE RUIDO... COMO DE PISADAS?
ME HABÉIS DEJADO UN TINTERO
PERO VOY A BUSCAR UNA CARPETA
MAÑANA ES EL DÍA DE ENTREGA Y VOY MUY RETRASADO
¡AÚN TE FALTAS PARA RADIOS
6

El artefacto perverso, por el contrario, discurría por derroteros bien diferentes. Repartido en cinco entregas, fue publicado por primera vez en otros tantos ejemplares de *Top Cómics*, un intento, coordinado por Laureano Domínguez, de recuperar, según palabras de Antoni Guiral, «a fans de la historieta clásica».[2] Sus autores, Felipe Hernández Cava y Federico del Barrio, venían de cerrar por entonces la monumental saga de *Las memorias de Amorós* (de la que ya sería hora que alguien se atreviera a reeditar), un recorrido en clave criminal de algunos rincones oscuros de la posguerra. Ese ensombrecido escenario era recuperado precisamente en su nuevo trabajo, convirtiéndolo, en muchos sentidos, en una especie de capítulo extra de su obra precedente (no es casualidad que el propio Amorós, el protagonista de aquella, hiciera en esta un breve cameo). Compartían ambas una misma intención, un mismo aroma y un mismo contexto, el de un Madrid triste, provinciano y cerrado.

A diferencia de los títulos que hemos comentado, la representación de Roberto Alcázar aquí es mucho más fiel a su realidad. No aparece como tal, y solo se le nombra una vez, aunque siempre está presente a través de la figura de un imitador. El protagonista de *El artefacto perverso*, Enrique Montero, es un antiguo maestro represaliado, como, por ejemplo, Ambrós, el ilustrador de *El Capitán Trueno*. Para ganarse la vida, por decirlo de alguna manera, dibuja chistes para una revista hasta que, por las escasas ventas, deja de publicarse. En ese momento ha de buscar un nuevo empleo, y a través de un contacto consigue colocar un nuevo personaje a una editorial de Valencia, la capital por entonces de los cuadernos de aventuras. Su héroe se llamará Pedro Guzmán y, tal y como le reconoce a su mujer, nace a imagen y semejanza de Alcázar, incluyendo no únicamente su porte, su imagen y su *modus operandi*, sino múltiples similitudes como objeto (el diseño de las cubiertas, la tipografía o el subtítulo de la colección). La única diferencia con el original será que Guzmán actúa en solitario, al menos en la primera de sus aventuras («La ciudad en peligro»), que a la postre será la única que conozcamos.

Las viñetas de ese falso tebeo sirven a Hernández Cava y a un Federico Del Barrio en plena forma, para trazar, desde buen principio, una doble línea narrativa: la de la historia central, impulsada por un preciso control del blanco y negro, y una secundaria en la que Del Barrio

[2] Guiral, A. «1970-1995: un reloj atrasado y otro tren perdido», en *Arbor* extra 2011, p. 202.

se muestra como un convincente imitador del pobre estilo de Vañó. Ambas, en principio divergentes, se entrecruzan continuamente, dotándose de segundas lecturas la una a la otra. En la línea argumental principal conoceremos a los antiguos camaradas de Montero en el partido, que le piden un último favor, localizar a Matías Bozal. Pero para complicar más la situación, la policía está también tras la pista de Bozal, sospechoso de estar resolviendo asuntos pendientes. De ese modo, el pasado, que se había esforzado en olvidar, vuelve para dificultarle más su complicada existencia. Esa idea, la del retorno de los fantasmas pretéritos, es habitual en las obras de Hernández Cava, y lo seguirá siendo en sus colaboraciones más recientes con Bartolomé Seguí (*Las serpientes ciegas* o *Hágase el caos*).

En paralelo, su aventurero de papel, Guzmán, inicia asimismo una búsqueda, la de Belial, un peligroso criminal que amenaza la ciudad. Ese villano, que tapa su rostro con un antifaz clásico, copia evidente de los malvados enemigos de Alcázar, se ha aliado con el doctor Shao Sing para crear una máquina capaz de borrar la memoria de las personas, lo mismo que, a golpe de propaganda y de represión, estaba haciendo la dictadura franquista («¡Por un mundo de esclavos!», brindaba Belial). Poco a poco las tramas van casando y las secuencias se muestran intercambiables, complementarias. Incluso, por momentos, el mundo real y el tebeo se confunden, siendo sustituidas las personas de carne y hueso por sus caricaturas. Ya en páginas anteriores, habían jugado con la semblanza, física y moral, de determinados personajes (el director de la revista, el contacto del partido, el comisario, el soplón) con su homólogos en el reino animal (la gallina, el bulldog o la rata), transformándose ante los propios ojos de Montero.

A partir del capítulo cuatro se une un tercer argumento, sustraído de las vivencias de Bozal en el campo de prisioneros francés de Argèles, tras la retirada del ejército republicano hacia los Pirineos. Esos recuerdos, desdibujados, casi oníricos, con los que Del Barrio vuelve a demostrar su versatilidad, rememoran su encuentro con otro recluso, de nombre Jordi, obsesionado con un convoy que, al parecer, transportaba algunos tesoros del Museo del Prado, expuestos hasta entonces en Ginebra, y que eran retornados a la España de Franco. Ese fragmento, de apenas doce páginas, fue, según cuenta el propio Hernández Cava, «el núcleo del que arranca la historia».[3] No obstante, y sin negar su calidad artística y su interés intrínseco, es un elemento extraño dentro del conjunto, un reproche a la obra que no es nuevo ni original, y que ya se le hizo en su momento. El problema, si se le puede calificar así, es el radical cambio de tono, o la escasa coherencia de ese epígrafe dentro del desarrollo del guión. Parece un inserto caprichoso que no aporta demasiado a lo que llevamos leído y a lo que vendrá después.

Exceptuando esa pega, que, repito, puede sonar ya cansina para los que hayan leído más de una crítica de *El artefacto perverso*, ningún otro afeamiento se le puede hacer. Indudablemente, dentro de la trayectoria de Hernández Cava y Del Barrio, en la que abundan los grandes títulos, es uno de sus mejores trabajos, pero, si abrimos el objetivo, y la observamos desde

[3] García Sánchez, E. «Felipe Hernández Cava», en *U*, Madrid, Asociación Cultural U (25 de noviembre de 2002), p. 65.

una óptica más general, no cabe duda de su trascendencia dentro de la historia del cómic español de los últimos veinticinco años. Y los motivos son varios. Es un brillante compendio de géneros, es un ejercicio de cómo enlazar dos tradiciones antagónicas de historieta, es una entretenidísima novela negra, y un ejercicio memorístico contundente. Todo ello justifica sobradamente su reciente reedición, que, en una caprichosa vuelta de tuerca del mercado editorial, ha venido a coincidir en las librerías con la más decidida recuperación ficcional del «espíritu Alcázar»: *¡García!*, de Santiago García y Luis Bustos. Siguiendo en cierto modo lo que hizo en su momento Alan Moore con *Miracleman*, Bustos y García —un miembro más de esa maravillosa estirpe española de guionistas / teóricos, como el mismo Hernández Cava o Antonio Altarriba— dotan de nueva vida a un antiguo icono cultural, entendiendo lo que fue y como podemos leerlo hoy en día.

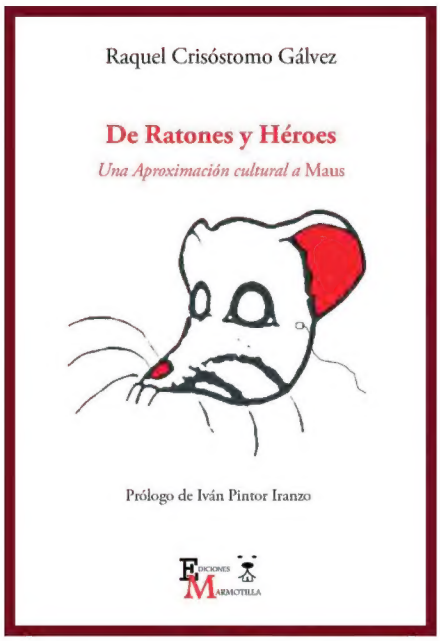
Óscar Gual

Óscar Gual (1973), bibliotecario de profesión, viene colaborando en diferentes medios especializados en el mundo del cómic como Tebeosfera *o* Entrecomics. *Es, además, autor del libro* Viñetas de posguerra: Los cómics como fuente para el estudio de la historia (2013).

De ratones y héroes. Una aproximación cultural a Maus

Raquel Crisóstomo Gálvez

Ediciones Marmotilla, 2016



Supongo que escribir sobre *Maus* es como escribir sobre *Ciudadano Kane* por lo enorme que es el abismo ante el que se encuentra el autor: la sensación de que ya está todo dicho. Y el lector puede hacerse la misma pregunta: ¿voy a encontrarme algo nuevo? Así que no nos andemos con rodeos. En el caso de este libro de Raquel Crisóstomo sobre la obra capital de Art Spiegelman, el primero editado por Ediciones Marmotilla, casa especializada en textos teóricos sobre cómic, no solo suena a nuevo todo lo que su autora tiene que contar, sino que además lo hace con un estilo limpísimo e inmediatamente accesible para el lector de textos divulgativos, nada habitual a lo que la academia nos tiene acostumbrados.

Y es que el acierto de este libro está en evitar todo aquello sobre lo que ya tenemos cientos de páginas: análisis de las innovaciones formales de Spiegelman, consideraciones sobre el impacto que tuvo en su momento, elucubraciones sobre sus características metanarrativas, etc. Todo esto también está en *De ratones y héroes*, pero solo como una forma de poner en antecedentes al lector, de prepararle para el increíblemente exhaustivo análisis cultural que se propone emprender. Porque *De ratones y héroes* lo que nos ofrece son las claves para comprender no tanto por qué *Maus* es una cumbre del cómic (eso ya lo sabemos todos y quizá no haga falta insistir más en ello), sino por qué supone uno de los mayores logros dentro de la literatura del Holocausto, y también de otro género que tiene una importancia cultural mucho más grande de la que nos podamos imaginar: lo que en el mundo anglosajón se conoce por el nombre de *funny animals*.

La autora nos ofrece, en primer lugar, un recorrido por la historia de la literatura sobre el Holocausto y nos convence de cosas esenciales para comprender la importancia de la obra de Spiegelman. Como, por ejemplo, que *Maus* tiene mucho más que ver con *Shoah*, el documental de diez horas de Claude Lanzmann, que con *La lista de Schindler*, y que, por tanto, Spiegelman se había planteado, ya años antes de que Lanzmann hubiera pensado siquiera en rodar su película, el problema esencial al que se enfrenta toda narración que quiera hablar del Horror con mayúsculas: la irrepresentabilidad de ciertas experiencias extremas, sobre

todo si estas son ajenas. Por ello, Spiegelman fue uno de los primeros autores en decidir que la única solución honesta era representar el horror ajeno de manera indirecta, en forma de alusiones. Mostrar los espacios vacíos, en lugar de llenarlos de cadáveres; dibujar la suciedad del interior de los hornos antes que verlos en funcionamiento.

Spiegelman fue un pionero a la hora de explorar los límites de la narración, aquellos que llevaron a Adorno a decir que «después de Auschwitz, escribir poesía es un acto de barbarie». Pero al mismo tiempo supo ver que lo que estaba contando tenía mucha relación con algo que hacemos todos los seres humanos, atribuirnos ciertas características para distinguirnos del que no las tiene, ese Otro al que negamos, humillamos y maltratamos por miedo a lo que sus características diferentes puedan significar. Esto, que es probablemente uno de los temas centrales de la literatura infantil y del cine de animación, queda situado totalmente en su contexto cuando Raquel Crisóstomo nos relata todas las implicaciones que han tenido las figuras de los gatos y los ratones en los campos de la animación, de la prensa y la literatura. Cómo Mickey Mouse ya subvirtió aquel simbolismo, tan usado por Goebbels y su maquinaria de propaganda, en el que el ratón o la rata eran cargados de connotaciones negativas para identificarlos luego con seres humanos de baja estofa; en el caso de la Alemania nazi, los judíos. Desde la creación de Disney, en cambio, el gato es un depredador despiadado y el ratón, alguien por quien cualquiera sentiría simpatía. Pero la genialidad de Spiegelman a la hora de asignarles a los judíos el papel de ratones, ironizando así sobre la propaganda del régimen, reside en que sabía perfectamente que los lectores de *Maus* iban a pensar también en otras inversiones del rol gato / ratón; como, por ejemplo, las de *Tom y Jerry* o *Krazy Kat*. Y es que el ratón puede adoptar también el papel de verdugo solo por sentirse ratón, y que el problema de fondo no se deriva de si eres un ratón o un gato; no, el problema de fondo es que los seres humanos tengamos esta pulsión por definirnos como ratones o gatos.

Lo mejor que se puede decir de un libro teórico es que sus palabras dejan huella y actúan como una chispa que da lugar a nuevas reflexiones y nuevas ideas. *De ratones y heroes* es un libro sobre el que es muy fácil decir esto y esperemos que sea solo el primero de este proyecto editorial de Ediciones Marmotilla que, también hay que decirlo, ya venía haciendo falta.

Roberto Bartual

*Después de una breve carrera como actor de cine (*El abuelo, la condesa y Escarlata la traviesa*, Jess Franco, 1994), Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) decidió perseguir la mucho más lucrativa carrera de escritor. Co-autor de* La Casa de Bernarda Alba Zombi *y traductor, actualmente colabora con el colectivo Dátil (*Dramáticas aventuras*) y Julián Almazán como guionista en varios proyectos relacionados con el cómic. Sus relatos pueden encontrarse en las antologías* Ficciones *(Edaf) y* Prospectivas *(Salto de Página). Es editor y redactor de la sección de cómic de la revista digital* Factor Crítico. *Obtuvo el premio extraordinario de doctorado 2010/11 en la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis* Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic, *y su investigación en esta área puede encontrarse en publicaciones como* Studies in Comics, Journal of Scandinavian Comic Art *o* Revista de Arte Goya. *Aunque ha descubierto que para ganarse la vida tiene que dar clases de Literatura Infantil y Ciencias Sociales en la Universidad Europea de Madrid.*

AGRADECIMIENTOS

La realización del presente número de *CuCo, Cuadernos de cómic* se ha financiado gracias a las aportaciones de mecenas realizadas a través de una campaña de *crowdfunding*. Queremos agradecerles su apoyo y ayuda. A continuación listamos sus nombres, a modo de reconocimiento y agradecimiento.

Marta Agüero Guerra, Pepe Aguilar, Paco Alcázar, Cynthia Alfonso, Luis Miguel Álvarez, Álvaro Arbonés, Pedro de Arce Trujillo, Sergio Arredondo Garrido, Autsaider Cómics, David Baldeón, Manuel Bartual, Borja y Mayte, Bort, Luis Bustos, Natacha Bustos, D. Calviño, Gorka Castaño, Luca Castaño, Ignacio Castro San Martín, Marc Charles, Miguel Cruz, Las Cuatro de Syldavia, Jaime Delgado, Cristina Durán y Miguel Á. Giner Bou, Gonzalo Durango Obispo, Alejo Ecoca Ecube Pérez, Enric, Aitziber Etxarri, Irati F.G., David F. de Arriba, FeR, David Fernández, Ángel Fernández Formoso, Agustín Ferrer Casas, David Figarola, Festival Entreviñetas, Fulgencio Pimentel, Iván Galiano, Garabatos Random, Fran García, Mar García, Óscar García, Santiago García, Ana García Diéguez, Alberto García Marcos, Sergio García Sánchez, Jesús Gisbert, Miquel Gomila Garcies, Raúl González-Monaj, Alfredo González @Quonso, Óscar Gual Boronat, Breixo Harguindey, Ifrit, Óscar Iglesias Álvarez, Víctor Inchausti, Kike Infame, David Intramuros, Josan, Javier Krug, Chema Lajarín, Alejandro Larrañaga, Pedro Layant, Álvaro López Agúndez, Javier López Menacho, Librería Nemo, Daniel M. Vega, Regina López Muñoz, Maísa, Juan José Mañanes, Eduardo Maroño, Antonio Martín, Jorge Martínez, Álex Martínez Ruano, Guille Martínez-Vela, Elena Masarah Revuelta, Sheila Mateos, Ricardo Mena, Joel Mercè, Metropoles Delirantes, Esther Miguel Trula, Enrique Molina, Alfons Moliné, Klari Moreno, Arturo Moreno Obregón, Carlos Mulet Snowdon, Francisco Naranjo, Fernando Nuño, Javier Olivares, Josep Oliver, Pedro Ortega Sánchez, Natalia San Marcial, Álvaro Ortiz, Juan Osa, Benxa Otero, Ferran Padilla Permanyer, Pepo Pérez, Miguel Ángel Pérez-Gómez, Álvaro Pons, Azucena Prior, Àlex Red, Enrique del Rey Cabero, Manuel Rivera, Nieves Rodríguez, Paco Rodríguez Rodríguez, Antonio Roguera (Extremadura), Rudy, Kiko Saez de Adana, Jordi Sanchez-Navarro, Samu, Iñaki Sanz García, Guido Sender, Jon A. Sedano, Alex Serrano, Jose A. Serrano, Miriam Simón, Daniel Soria, Santi Suárez, Óscar Taboada, Tranquilinho, Raúl Tudela, Valentín Vañó, Rubén Varillas Fernández, Yago Vilariño, Juaco Vizuete, Yahel.

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cucocuadernos.wordpress.com/normas-de-presentacion-de-articulos/

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 6, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2016 (Junio)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual